Machine Translated by Google

Une voix

SUPER MARIO BROS. WONDER

Complet

攻略本

Super Mario Bros. Wonder

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Super Mario Bros. Wonder

Complet

Guide stratégique

Machine Translated by Google

"Ou... mon

au Royaume des Fleurs

Oui

Rétablissons la paix

Mario et ses amis

houken

Cette fois, Mario et ses amis

L'aventure se déroulera avec 12 personnes.

des compagnons qui tiendront tête à Bowser et Bowse

Tout le monde sort ensemble. À l'exception de Mario et Luigi,

On voit Peache chevauchant Yoshi, suivie de Toads.

Lieu de cérémonie

Une magnifique Fleur Merveilleuse apparaît sur le lieu de la

cérémonie. Cependant, elle est soudainement volée par Bowser, plongeant la Fleur dans l

Dix personnes

Oukoku (Royaume)

Les habitants du Royaume des Fleurs

Le prince Florian entreprend un

Partez à l'aventure avec Mario et ses amis ! Poplin et les fleurs bavardes aident Mario et ses amis partout où ils vont afin de rétablir la paix dans le Royaume des Fleurs.

Zaki

Bavard

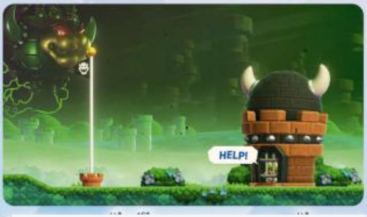
Fleur

Académie royale Florian

Popeline

Machine Translated by Google

Bowser se transforme en une forme gigantesque ressemblant à un château grâce au pouvoir de la Fleur Merveilleuse.
Il engendre même des plantes piranha géantes !



Les Popplins qui se trouvaient à l'intérieur sont devenus captifs.

Invité par le prince Florian,

Oukoku (Royaume)

Mario et ses amis arrivent au Royaume des Fleurs.

Grâce au pouvoir mystérieux de la Fleur Merveilleuse,

Votre Gakkō

Bowser et le Château des Fleurs fusionnent, transformant Bowser en une forme gigantesque !

Dans les différents mondes du Royaume des Fleurs,

C'est terrible

Divers ennemis se sont déchaînés, et c'est devenu un désastre !!!

Guidé par le prince Florian

Coopération

Avec l'aide de Popplin et d'autres,

dans une aventure visant à contrecarrer les plans de Bowser et de sa bande,

(partir)

Mario et ses amis se mirent en route.

À l'intérieur

Face à un événement important, Mario et les autres ne resteraient jamais silencieux. Ils ne se laisseraient pas freiner ! Ensemble

Blanc

Château Bowser

Bowser et Bowser Jr.

Les ennemis jurés familiers de Mario et les autres — un père et fils. Non seulement Bowser, mais Bowser Jr. acquiert lui aussi des pouvoirs extraordinaires !

Junior

Wonder Bowser Jr.

Machine Translated by Google

Super Mario Bros. Wonder

Guide stratégique complet de Super Mario Bros. Wonder

Table des matières

Explication du système 005

Rétablir la paix dans tout le royaume des fleurs 006

Informations mondiales sur le règne des fleurs 010

Informations sur le cours du règne des fleurs 013

Capacités et actions de Mario et ses amis 016

Maîtriser les capacités des badges 020

Perfectionnez vos actions 023

Profitons du jeu ensemble 032

Aidez les autres joueurs à utiliser les panneaux 036

Explications des personnages 041

Explications des éléments et du mécanisme 054

Stratégie de carte florale 065

Guide du Royaume des Fleurs 066

[w1 Plaines rocheuses de Dokan 070

Navire W2 Highlands 138

[wa] Oogon 192

w4 Désert Hideri 226

[Site minier W5 Kinkin] 294

W6 Mer de Magma Arbres 340

Îles des Fleurs 404

Monde spécial 500

Chronique | Articles sur le plaisir d'après-match 403

Machine Translated by Google

Systèmekai setsu

解説

Machine Translated by Google

Rétablissons la paix au Royaume des Fleurs

Informations de base à connaître avant de commencer le jeu

Ceci explique les informations, alors allez-y jeter un œil !

Principes de base du jeu

Le Royaume des Fleurs, cadre de cette œuvre, a Rudo en son centre. Chaque monde contient

Plaines, déserts et autres régions reliées aux îles des Fleurs. Il existe de nombreux parcours, ainsi que des possibilités d'exploration du monde et des cours.

Six mondes et une guerre spéciale de haute difficulté

Guide stratégique d'Okona : En relevant les défis, l'histoire progresse.

Approchez-vous d'une icône de parcours sur la carte du monde et appuyez sur le bouton pour relever le défi. Certains cours peuvent exiger une certaine libération conditions à remplir.

Un total de 12 personnages sont jouables.

Le personnage que vous incarnerez est sélectionné au début du jeu.

Vous pouvez choisir parmi 12 personnages ; même après

En en sélectionnant un, vous pouvez le modifier à tout moment depuis le menu principal.

Tous les personnages possèdent les mêmes capacités.

Elles ne se limitent pas à cela ; elles sont globalement divisées en trois types

Veuillez consulter la page 016.

Machine Translated by Google

Zuuka

Équipez le personnage d'insignes pour renforcer ses actions.

Au cœur de la stratégie

Il y a 24 badges au total, et beaucoup d'entre eux renforcer les actions du personnage et mener à bien le parcours pour vous. Les badges peuvent être équipés depuis le menu principal.

Guide stratégique

Avant de commencer un cours (bouton), et quand

Nouvelle tentative pendant une autre. Consultez la page P.020 pour plus d'informations.

Des détails sur les effets et comment les obtenir.

Le badge Rotation Flottante vous permet d'effectuer un saut propulsé supplémentaire, et le Coup de Pied de Dauphin vous permet de nager rapidement sous l'eau. Grâce à sa capacité à remonter à la surface, il est utile dans de nombreuses situations. C'est un effet indispensable sous l'eau.

Hors ligne, une console Nintendo Switch

houken

Entraidons-nous et partons à l'aventure ensemble.

Jusqu'à 4 joueurs peuvent utiliser le mode « Jeu partagé ».

S'il y a suffisamment de consoles et de manettes Joy-Con pour chaque personne, tout le monde peut

et jouer ensemble. En ligne, les amis peuvent rejoindre une salle créée par l'hôte

si un ami rejoint une salle créée par un joueur,

Le jeu coopératif est possible.

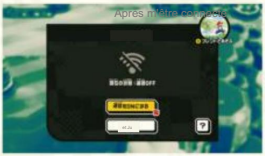
vitez des amis à ce cours, ou laissez-les faire une recherche.

- Connectez-vous en ligne avec des joueurs et des amis du monde entier

En cours

En ligne, les autres joueurs apparaissent comme translucides

Coopération



Après m'être connecté

En ligne

Parlez à l'antenne

Si vous voulez

ou parlez à Mei

Du menu

Vos paramètres en ligne

Même si vous

ne jouez pas en

coopération, le

placement

de

panneaux peut vous permettre de s

Mécanisme de stockage des objets de puissance

Des objets comme des blocs « ? » et des fleurs joyeuses

Des bonus apparaissent, et lorsque ces bonus apparaissent, ces bonus apparaissent.

une fois collectés, le personnage du joueur se transforme et devient capable de

est amélioré (voir p. 18). De plus, déjà

Une fois transformé en (cette forme), si vous obtenez un autre objet de puissanc

lorsque vous ramassez un objet, le bonus précédent

L'article sera stocké dans le système de gestion des stocks. En stock

En cours: Les

bonus en stock peuvent être distribués sur le A

cours comme des ballons à tout moment en maintenant enfoncé un

bouton. Exemple de stock d'objets de puissance

Les bonus qui apparaissent dans chaque niveau sont

généralement fixe, mais en utilisant le stock, vous pouvez aborder le parcours avec

Si vous ramassez une Fleur de Feu en étant transformé en

vous vous transformerez en Feu et prendrez la forme. Même si vous obtenez un Super Champignon en cours de route .

Des fruits d'éléphant seront disponibles (si un objet est déjà transformé par ou si un objet de feu est déjà en stock , l'ancienne

transformation sera écrasée). Lorsque vous souhaitez changer de capacité

L'objet bonus stocké apparaîtra dans le ballon de l'Éléphant,

En cours

Explication de l'écran de jeu et de l'écran de menu

Au milieu de l' écran

L'écran en cours de route affiche le nombre de points restants et le nombre d'objets transportés. Changement de personnages et de badges, en ligne.

le nombre de pièces que possède actuellement le joueur, indiquant son solde actuel

statut. Également sur l'écran de menu

Le flux se déroule lorsque des erreurs et que la partie est terminée.

•Si vous faites une erreur, le compte restant diminue de un et vous retournez au début du

Chûkan (Point médian)

Ou vous recommencez à partir du point médian. Vous pouvez modifier le

Nombre restant

Si le compte restant atteint 0 et que vous faites une erreur, la partie est

devient disponible, et le prince Florian offre cinq champignons

1-UP. De plus, en dehors du Spécial

bonus doré « Koi ZakuZaku » apparaîtra.

Lorsque vous pouvez configurer les paramètres d'état et d'option,

Vérifions le contenu.

Lorsque vous faites une erreur ou choisissez « Réessayer », le

Réessayer

Changez l'insigne que vous portez. Vous pouvez également équiper un insigne différent.

Machine Translated by Google

Comment lire l'écran de jeu et l'écran de menu

1. Statut actuel du joueur

Restant, nombre de pièces et de pièces en forme de fleur

Objets de renforcement en possession et en stock

2. Temps écoulé et nombre d'ennemis vaincus

Lors de certaines Merveilles : limite de temps, courses de Hana-chan

Dans des lieux comme le Colisée, l'heure actuelle et la Wonder Flower

Il faut vaincre des ennemis pour obtenir des récompenses telles que 10 pièces de fleurs.

Le nombre d'ennemis est affiché aux endroits où il est pertinent.

3. Points du cœur

Les points ajoutés lorsque vous aidez un autre joueur en ligne

sont attribués.

4 Choisissez Continuer / Redémarrer / Quitter le cours

« Continuer » ferme le menu et poursuit le déroulement du cours.

« Redémarrer » abandonne les objets collectés et réinitialise le système.

Le cours recommence depuis le début ; « Quitter le cours » conserve les données

Rendez l'objet et retournez à la carte du monde.

5. Modifiez les différents paramètres et consultez le guide d'utilisation :

Nombre de joueurs, paramètres de la manette et options

6. Informations sur le cours

Le nom du monde, le nom du cours et le niveau de difficulté sont affichés.

Progression des objectifs du cours 7

Réalisation du sommet du but, Graine Merveilleuse

et afficher l'état de la collection de 10 pièces de fleurs. Ligne pointillée blanche

Si affiché, cela signifie que non encore obtenu

Liste des 88 cours

Sélectionner le parcours affiché vous mènera à cet emplacement, dans la boucle du défi . Les

parcours jamais empruntés sont affichés.

Désactivé et ne peut pas être sélectionné

9. Collection de menus et panneaux de sélection divers

Changer le personnage jouable et l'insigne à équiper,

Passez à l'écran de sélection des cours et aux panneaux que vous posez

Peut vérifier le ru

10. Sauvegarde et transition vers l'écran titre

« Enregistrer » pour enregistrer, « Retour au titre » à l'écran

Peut retourner à l'écran titre avec

1. Paramètres en ligne

Vous pouvez basculer entre les modes en ligne et hors ligne.

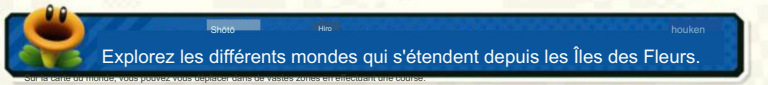
Machine Translated by Google

du royaume des fleurs

Informations mondiales

La carte du monde peut être explorée librement, et Popplin

et vous pourriez également rencontrer le capitaine Crapaud.



Explorez les différents mondes qui s'étendent depuis les Îles des Fleurs.

Sur la carte du monde, vous pouvez vous déplacer dans de vastes zones en effectuant une course.

De plus, il y a aussi des magasins où vous pouvez faire vos achats,

et de sauts. Parcours

Il se peut aussi que des Popplins vous donnent des informations, donc

Essayons de le trouver. Un monde centré sur les Îles aux Fleurs.

Consultez les liens entre les mondes à la page 066.

Récupérez des Graines Suprêmes dans

chaque monde pour dissiper le nuage de Plantes

Piranha qui recouvre le château de Bowser et

progresser. Les Graines Suprêmes constituent le

chemin principal pour avancer dans l'aventure.

Terminer les cours

Les dix commandements

qui apparaissent sur le

carte du monde

Collectionnez Wonder

Graines.

Si vous collectez

un certain nombre,

vous pouvez débloquer des cours qui sont

Vous pouvez les déverrouiller.

Ouvrir

Réessayer

Éliminer le dernier

cours de chaque

dans le

monde entier

d'obtenir avec succès la Grande Graine

• Grande Graine

Récupérez-le et donnez-le à Flower

« aux îles ».

À votre retour sur les îles,

sera déverrouillé.

un nouveau monde

Ouvrir

Machine Translated by Google

Personnages sur la carte du monde

Vous pouvez faire vos achats chez Popplin sur place.

Discuter avec eux ne vous apportera pas seulement des informations sur ce monde,

mais ils ouvriront également un magasin général.

Il y a également une antenne de communication permettant de configurer les paramètres en ligne

, Assurez-vous donc de bien faire le tour du bâtiment.

Faire ses courses au magasin général

À l'épicerie générale, vous pouvez utiliser des pièces de fleurs.

Il existe des badges que l'on ne peut acheter que dans ce magasin, mais

Pièces de récompense, apparitions de blocs et sauts de récupération

Les trois types d'objets apparaîtront dans les mondes suivants.

Vous pouvez également l'acheter dans un magasin de bricolage.

Parlez à l'antenne de communication pour vous connecter à Internet.

Lorsque vous vous adressez à l'antenne de communication, vous pouvez basculer entre le mode en ligne et le mode sans fil

Si vous souhaitez jouer en coopération ou

Si vous souhaitez interagir avec les joueurs du monde entier, connectez-vous en ligne.

Vous pouvez le consulter, il est donc judicieux de le vérifier.

Essayez de passer en ligne. Consultez également le guide en ligne.

Bopplins qui vous ouvrent des chemins

Lorsque vous parlez à Popplin

On vous donne la possibilité d

Faut-il offrir des pièces de fleurs

Si vous avez suffisamment de pièces

Veuillez les donner.

Alors n'hésitez pas, faites-le !

Popplin va casser des pierres et réparer les ponts pour les ouvrir

remontez le chemin. Cela permettra

vous pour défier le parcours situé au-delà.

Machine Translated by Google

Partons à la recherche des secrets cachés sur la carte du monde

La carte du monde recèle de nombreux secrets.

comme les itinéraires et les parcours qui apparaissent lorsque certains

Les conditions sont réunies, et il s'agit de lieux secrets difficiles à trouver.

Il existe aussi des endroits où l'on peut se procurer des pièces de monnaie.

Veuillez donc vous référer à la carte du Royaume des Fleurs à partir de la page 66.

Utilisez-le comme référence et essayez de l'explorer.

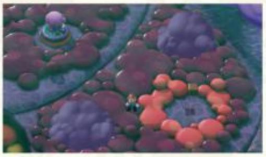
•Découvrez des parcours et des itinéraires cachés

Au départ, certaines zones n'apparaissent pas sur la carte du monde.

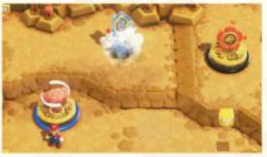
Réussir certains cours dans le domaine ou les accomplir via des objectifs cachés distincts de l'objectif principal

peut entraîner des changements tels que l'apparition de nouveaux parcours ou l'ouverture de nouveaux itinéraires lorsqu'ils sont atteints grâce à des objectifs cachés.

Les parcours trouvés apparaîtront et vous devrez continuer à les mettre à l'épreuve.



• Dans certains mondes, cours peut-être caché par le sable ou le brouillard. Dans ce cas, approchez-les pour les fabriquer apparaître.



Quand un nouveau cours il semble, il sera montré sur la carte du monde. Allez-y immédiatement et essayez de

• Le capitaine Crapaud explore différents lieux

Il existe trois emplacements de canalisations dans les plaines rocheuses de Dokan du Monde 1 (p. 70). Elles sont reliées à d'autres mondes, et même au-delà.

Dans le désert de Hidery W4, il existe deux endroits (p. 226) où

Il y a des canalisations cachées. Ces canalisations

Vous pourrez rencontrer le capitaine Crapaud, qui explore différents endroits.

Essayez de le retrouver.

Des tuyaux qui

Se connecter au Capitaine Crapaud est peut-être suis retrouvé comme caché sous Ulawn Minoo, alors que je cherchais un trésor dans l'ombre, ou bien je me peut apparaître lorsqu'un objectif caché provoque l'apparition d'un itinéraire.

Entrez dans un tuyau pour aller à un autre monde, et Capitaine

Si vous parlez avec le capitaine O, une fois seule la première conversation accorde

Pièces : vous recevez 50 pièces.

•Obtenez un grand nombre de pièces grâce au bonus doré

Jetez un coup d'œil dans le Monde Spécial, et tout en terminant un parcours

Si vous faites une erreur lorsque le nombre restant

Si le score atteint 0 pendant une partie, la partie est terminée.

Au redémarrage, un cours spécial appelé « Bonus doré riche en pièces » apparaîtra.

Un autre parcours apparaîtra. Dans ce parcours, des pièces en grande quantité.

peuvent être collectés en abondance.

Machine Translated by Google

Touchez la Fleur Merveilleuse et dirigez-vous vers le Parcours Mystérieux des Merveilles

Touchez la Fleur Merveilleuse située sur le parcours

Entrer

Ce faisant, vous pourrez entrer dans un cours mystérieux

Pendant (émerveillement) — paysage

capable. Dans Wonder, non seulement le décor, mais aussi les ennemis et les mécanismes

Multipliez, et de plus le personnage joueur lui-même

Henka

confirmer le contenu

Cela peut changer, veuillez donc vérifier les détails.

préalablement.

La merveille

La fleur est

caché

quelque part

sur le parcours.

Trouvez-le et collectez-le pour accéder à la merveille mystérieuse.

Fin des merveilles

À

Merveille

Il existe une

Graine

Merveilleuse. En collectant cette

Principaux changements qui se produisent lorsqu'on touche une Fleur Merveilleuse

Cours

Paysage

La musique change d'un coup

Le décor et la musique changent radicalement ;

et les citrouilles rebondissent

autour, et le

Henka

Les enjeux connaîtront également de grands changements.

Guide stratégique

Les changements dans les mécanismes sont la clé de la clarification

Personnage joueur

Dans certains cours,

le personnage joueur

peut se transformer en des formes telles que Pukupuku ou Super Bell

transformation

et l'ac

Henka

Les choses changent aussi.

Ennemi

Un

Apparaît uniquement dans

certains cours Wonder

Il y a aussi des ennemis. À un endroit quelconque

Ai Go

Il y a de nombreuses rencontres, alors ne vous inquiétez pas.

— poursuivons ainsi.

Machine Translated by Google

Objectifs à atteindre dans le cadre du cours

Ce jeu contient six types d'éléments de complétion,

Une fois chaque objectif atteint, vous recevrez une médaille. Sur les médailles

Il s'agit de collecter toutes les Graines Merveilleuses et 10 Pièces Fleuries.

Ramasser les pièces au sommet de tous les poteaux de but

Essayons d'atteindre ces objectifs.

En cours Point d'objectif

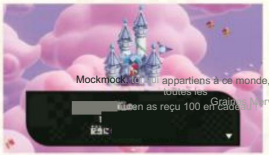
généralement décerné lors de la « pause » ou à l'atteinte de certains objectifs.

L'objectif est de créer deux groupes de têtes de série par parcours comme base. Les parcours avec un objectif caché octroient un groupe de tête de série supplémentaire.

Des cours de courte durée tels que « Bridge Challenge » et autres

Le prix Wonders récompense brièvement une graine merveilleuse.

Vous pouvez souvent recevoir Wonder Graines de la magasin général, donc si vous en voyez un, vérifier son stock.



Si vous collectez tous les Merveille Graines à l'intérieur Mockmock, tu appartiens à ce monde, tu as obtenu toutes les Graines Merveilleuses ! Tu en as reçu 100 en cadeau !

recevez 100 pièces de fleurs Li

Visez le but situé en haut du poteau de but.

L'objectif que vous atteignez en haut du poteau de but.

Relevez ce défi. En gros, juste avant l'objectif

Plateforme haute

Depuis un rebord élevé, effectuez un saut en dash pour atteindre le sommet.

peuvent être ciblés, mais selon le parcours, il peut y avoir des ennemis ou des pièges.

Il vous faut l'utiliser pour sauter haut. De plus

Apposez un badge qui améliore les pirouettes et les sauts aériens.

..., et en augmentant la distance du saut, il devient plus facile d'atteindre

Elles se raréfient, alors profitez-en.

Types de textes affichés lorsque vous atteignez l'objectif.

Le sommet du but

A été saisi par quelque chose d'autre

Dans ce cas, saisi

Selon la hauteur de la

qui sont affichés comme chan

Les personnages

La plupart des parcours comportent trois parterres de dix fleurs.

pièces. Si vous en collectionnez une, puis faites une erreur ensuite

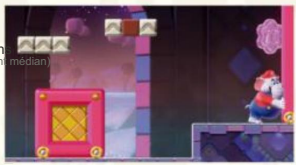
L'état acquis est conservé même après cela (1). Exception

Chūkan (Point médian)

Quant aux parcours du « Défi des badges », ils sont de niveau intermédiaire.

Si vous ne franchissez pas le point de contrôle, les 10 pièces de fleurs

Les points que vous avez collectés en cas d'erreur seront réinitialisés.



Combien de fois

Nombre Défi

Augmentez le nombre restant et relevez le défi du parcours autant de fois que vous le souhaitez

La partie sera terminée si vous commettez une erreur lorsque le compte restant est égal à 0, et une fois ramené sur la carte du monde,

Chūkan (Point médian)

Passage

sera réinitialisé. Les points médians dépassés seront également réinitialisés.

Vous disposez d'une marge de manœuvre concernant le nombre restant lors de votre tentative.

Alors, relevez le défi. Voici des moyens d'augmenter le temps restant.

Nous présentons donc des méthodes ; veuillez les utiliser comme référence.

Introduction aux méthodes

Sankou

Principaux moyens d'augmenter le nombre restant

Méthodes

Récupérez des champignons 1-UP

Dans certains niveaux, les champignons 1-UP apparaissent à partir des blocs et d'autres endroits.

Des champignons 1-UP apparaîtront sur des blocs comme les cadenas.

Apparaître

Guide stratégique

Emplacements où apparaît un champignon 1-UP sur la page de stratégie du parcours.

Apparaître

Apparence

Vaincre les ennemis successivement

Ennemi

tōmei (transparent) renzoku (consécutif) kaiteki ta o (chute confortable) jimen (sol)

Vaincre des ennemis 8 fois de suite, ou éviter de toucher le gro

kaiteki (confortable)

kaimei (clarification)

Dans chaque niveau, piétiner des ennemis consécutivement octroie 1-UP (à partir de la 9e fois).

est considéré comme consécutif.

Chaque occurrence rapporte 1 point de vie. De plus, l'invincibilité face à un Super est assurée.

Période d'invincibilité : consécutive

Continuer

de

toujours

L'ensemble complet de champignons 1-UP est ajouté après

éclaircissement de l'histoire et utile en cas de difficulté

Le Monde Spécial.

Vous avez besoin de pièces, alors avant d'atteindre la limite, achetez des champignons 1-UP disponibles au magasin général et à la boutique de panneaux.

Champignon 1UP	5	
Champignon 1UP (Ensemble) ×5	20	
-99 Champignons 1-UP (Ensemble complet de jauges)	300	

Collecter 100 pièces octroie également un bonus 1UP.

Quand

Timbre

En plus des pièces présentes sur le parcours dès le départ, ou lorsque vous entrez en contact avec eux.

Elles apparaissent souvent lorsqu'on frappe un bloc « ? » ou qu'on touche une fleur joyeuse.

Apparaître

dans certains cas,

N'oubliez pas non plus que des pièces apparaissent souvent lorsque vous vainquez des ennemis avec des boules de feu ou des bulles.

Apparaître

— alors gardez cela à l'esprit.

Machine Translated by Google

Mario et ses amis

Capacités

Capacités et actions

Présentation des capacités des personnages sélectionnables en cours de jeu et des effets des bonus.

Introduction

Présentation du personnage joueur

Il y a un total de 12 personnages jouables

Ils peuvent être choisis librement. Yoshi et Totten ont des particularités. Des capacités distinctes, tandis que les sept autres ont des capacités entièrement distinctes sont identiques. Transparent spécifique au personnage Les blocs (p.057) sont placés dans les cours, essayez donc d'utiliser différents caractères.

Exclusif/Transparent

capacités ordinaires

Personnages dotés de capacités normales

Des personnages dotés de capacités normales comme Mario, Peach, et Toadette démontrent divers pouvoirs grâce à des objets qui les améliorent.

Guide stratégique :

Les bonus sont essentiels pour réussir les cours ; voir p. 018 pour plus de détail

Expliquez en détail le fonctionnement des bonus décrits.

Comprenons cela comme Rito.

Mario

Luigi

Crapaud jaune

Marguerite

Pira

Kinopiko (Crapaudette)

Crapaud bleu

Machine Translated by Google

Yoshi

Yoshi ne subit aucun dégât au contact des ennemis ou des pièges.

Il ne subit aucun dégât. Même s'il est touché, il n'est que légèrement repoussé.

En cours

Donc, tant que vous faites attention à ne pas tomber, les ennemis

Même sur les parcours les plus difficiles, vous pouvez être rassuré. Yoshi peut se prépa

Action

Utilisez un saut de rebond pour éviter de tomber et agissez.

Par conséquent. De plus, Yoshi peut étendre sa langue pour manger de petits

ennemis et des objets, et il peut

stocker dans sa bouche les graines et autres projectiles que ses ennemis lui crachent

Méthode d'attaque

et les recracher comme une attaque.

Caractéristiques spéciales

Caractéristiques de Yoshi

- Yoshi ne subit aucun dégât au contact des ennemis ; il rebondit au lieu de cela.
- Lors de la collecte d'un bonus, le bonus n'est pas activée immédiatement mais est stockée.
- projectile à l'estomac
- Peut ingérer certains objets et ennemis et les recracher.
- Peut effectuer un saut en appui réduit (saut avec appui au sol).
- Peut transporter un autre joueur pendant une partie partagée (coopération locale).

Capacités

Guide stratégique

Grâce aux capacités uniques de Yoshi, vous pouvez profiter de stratégies de parcours légèrement différentes.

Essayez de suivre les cours qui vous intéressent avec Yoshi.

Totten

Totten est un personnage capable de traverser les ennemis

Spécial

et les dangers sans subir de dommages. Bien qu'il manque

actions spéciales, il n'y a pas lieu de s'inquiéter

Impulsion

entrer en collision accidentellement avec un ennemi et tomber.

Pour les personnes pauvres à

Recommandé aux joueurs qui ne sont pas doués pour les jeux d'action.

Caractéristiques de Totten

- Traverse les ennemis sans subir de dégâts
  (Dans certains cas, vous pouvez être repoussé par certains ennemis)
- Lorsque vous récupérez un bonus, celui-ci est stocké.
  au lieu d'être activé

Capacités normales

Les capacités d'action sont les mêmes que celles de

Des personnages dotés de capacités normales, mais Totten peut se comporter normalement même sur des blocs à pointes et autres dangers similaires.

Mise sous tension

Il existe six types d'objets de bonus, Háte

Ils apparaissent à partir de sources telles que Nab Blocks. En gros, la transformation kaiteki (confortable) se fait par

étapes, mais en état de Petit Mario

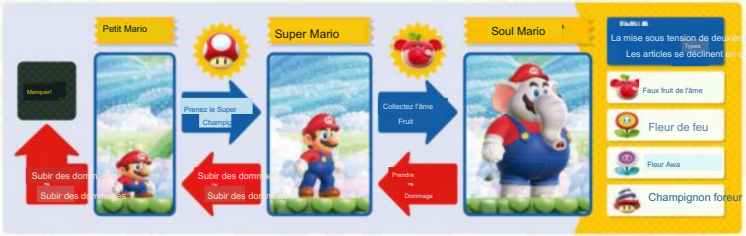
Récolter des objets comme le Fruit Éléphant peut instantanément octroyer un bonus en deux étapes.

Amélioration. Différentes capacités peuvent être obtenues.

Comprenez chacune de leurs caractéristiques, assurez-vous donc de bien les comprendre.

Énergie éolienne

Mécanismes de suralimentation



Mario l'invincible

Devient invincible pendant une durée limitée et vainc ses ennemis par simple contact.

Peut devenir capable de le faire. En état d'invincibilité, Super

Des étoiles peuvent apparaître consécutivement, prolongeant ainsi le

durée d'invincibilité.

« Trait d'invincibilité de Mario

- Pendant 10 secondes, Mario devient invincible.

ennemis et pièges/effets néfastes

•Lorsqu'il est invincible, l'effet d'aspiration des pièces est activé

Super Mario

Le corps grossit, encaissant davantage de dégâts des ennemis et des pièges.

Peut encaisser un coup par niveau. De plus, sa force augmente.

Peut casser des blocs de briques et pousser des objets

plus rapide.

Talent/Aptitude :

Super Mario's Traits

•Attaques à l'arme blanche exécutées en sautant ou en se laissant tomber sur les hanches

La force de poussée devient plus forte

- Peut détruire des blocs de briques
- Les dégâts subis ne sont pas considérés comme un échec ; vous revenez à la normale.

Machine Translated by Google

Éléphant Mario

effectuer une attaque balancée et sa puissance de frappe est accrue.

porteuses de force, de poussée et de puissance de frappe. Son balancement de la trompe

L'attaque avec le tronc permet, outre l'attaque, de briser les blocs par le côté.
et vaporiser de l'eau

ou éclabousser d'eau.

Peut passer par

Caractéristiques de So-Mario

- Peut attaquer en agitant son nez et peut casser des blocs de briques
- La puissance de piétinement et la capacité à pousser des objets deviennent encore plus impressionnantes
  plus fort que celui de Super Mario
- Peut aspirer l'eau et la pulvériser

Mario à bulles

Mario Bulle peut lancer des bulles vers l'avant. Mario Éléphant peut

Les bulles oscillent en se déplaçant presque en ligne droite,

encercler et vaincre les ennemis, et vous pouvez sauter en faisant éclater b

Il est également possible de sauter en écrasant des bulles.

Caractéristiques de Bubble Mario

- Frapper les ennemis avec des bulles les emprisonnera et les vaincra.

Vous ne pouvez marcher sur la bulle qu'une seule fois.

- Les bulles traversent les mécanismes et les blocs lorsqu'elles se déplacent.
- Vous pouvez lancer des bulles vers l'avant et vers l'arrière avec un saut tournoyant.

Mario de feu

Lorsque vous devenez Mario de Feu, vous pouvez lancer

boules de feu. Les boules de feu rebondissent en parcourant

le circuit, alors soyez prudents.

Perceuse Mario

Mario foreur peut creuser et se déplacer à travers les plafonds et le

De plus, les sauts et les hanches

Les objets obtenus en butin deviennent plus puissants et subissent normalement des dégâts.

Vous pouvez vaincre vos ennemis depuis votre position. Cette technique peut être utilisée comme méthode d'attaque même dans des situations où vous

ennemi un
sur le terrain ennemi
au
contre le
le long du
aspe avance
mouvement de vol
movement la
votre un

せまい場所
りするので、隠し

J'ai exploré le cours

"Caractéristiques de Mario de Feu

- Peut lancer deux boules de feu rebondissantes successivement
  ce voyage vers l'avant
- Peut lancer des boules de feu vers l'avant et vers l'arrière avec un
  saut tournoyant

Caractéristiques de Drill Mario

- Peut vaincre les ennemis au-dessus de la tête
- Le déhanchement devient plus puissant
- Peut se déplacer en creusant des tunnels dans les plafonds et les planchers

Machine Translated by Google

Capacités

compétences liées aux badges

Utiliser

Maîtrisez leur utilisation

Spécial

Un badge qui ajoute une capacité ou une action spéciale
Voyons comment obtenir et utiliser cet avantage.

Collectionnez les badges

Au chapeau « Maison des badges de la plaine rocheuse de Dokan »

Après avoir reçu le parachute, vous pouvez collecter

Achat

Obtenez des badges en achetant des objets à l'épicerie ou en

relevant des défis pour obtenir des badges.

Il existe également des badges qui peuvent être obtenus ultérieurement, donc au total

Tous collectés

Essayez de collectionner les 24 badges.

Changeons le badge

Il est possible de modifier son badge avant de commencer un cours ou après avoir commis une erreur

Effet

dans le cadre d'un cours. Effets du badge

Totsuba

permet de valider le cours ou donne 10 points.

Acquisition

Récupérer les pièces de fleurs et atteindre le sommet du mât de but
...il devient donc plus facile de réaliser ce genre de choses,

Reportez-vous au tableau et utilisez-le de manière appropriée en fonction de la situation.

Conseils pour changer de badge

Badges recommandés	
Ikaru	
Envie d'atteindre des sommets	Saut en escalade murale/Saut en deux temps/Tir de liane
Vous voulez nager plus vite sous l'eau ?	battement de dauphin
10 pièces de fleurs et Wanda	radiesthésie
Je ne trouve pas la fleur	Rotation flottante / Grand saut accroupi
Je veux viser la lucarne du ballon de but	
Je veux collectionner plus de pièces Flower Coins. Aspiration de pièces	

Badges recommandés	
Statut	
Envie de collecter plus de pièces ?	Pièces de récompense/Rhythm Jump
Je veux simplifier un peu le parcours !	Apparitions de blocs / sauts en douceur
Je veux me mettre en marche immédiatement	Toujours Éléphant / Toujours Feu
	/ Toujours faire des bulles / Toujours percer
Je me fais souvent toucher par des ennemis	Super champignon automatique

Machine Translated by Google

Méthode d'acquisition (nyūshu hōhō)

Badge	Méthode d'acquisition	Explication
Unparachute	Plaines rocheuses de Dokan — Obtenues à la « Roche de Dokan	En l'air, maintenez R ou ZR enfoncé. descendre lentement, rendant les mouvements en plein vol faciles Vous pouvez également secouer la manette pour la contrôler.
S'accrocher au mur / sauter contre le mur	Plaines rocheuses de Dokan « Défi des badges » — Si vous vous accrochez à un mur et appuyez sur B (•) — Clair	Ensuite, il suffit de sauter vers le haut. La même action effectuera un coup de pied mural jusqu'à ce que vous
Coup de dauphin Coup de dauphin Niv. 1 » — Effacer	Défi des badges des Îles Fleuries	Lorsque vous appuyez sur R, ZR (ou SR) sous l'eau, vous nagez rapidement pendant un court instant dans la direction où vous vous déplac
	Clair	
Saut en hauteur	Terminer « Coop Secret ! Défi de badge Saut en hauteur accroupi niveau 1 »	Après s'être accroupi pendant un court instant pour accumuler des points p Appuyez sur B (Objet) pour sauter plus haut que d'habitude, facilitant l'accès aux endroits plus élevés.
2 étapes Saut	Acheté dans le magasin « Anything Shop » du désert d'Hideri (100)	Sautez à nouveau dès que vous atterrissez après un saut. Il saute un peu plus haut. On peut répéter l'exercice et sauter encore plus haut en le faisant
Accélérer	Acheté à Hidely Desert « Hidden Odd-Jobs Shop » (Caché) (10)	Si vous continuez à courir pendant un certain temps, vous accélérerez Lorsque vous accélérez sur du sable, cela ralentit votre vitesse. Vous pouvez vous déplacer rapidement.
Photo de Vine	Mine de Kinkin Effacer « Défi de badge Tir sur vigne Lv.1 »	Appuyez sur R ZR (SR) en l'air pour lancer une liane qui adhère aux murs lorsqu'elle les frappe. Vous pouvez également le contrôler en secouant le
Tourner en flotteur	pour terminer le défi des badges des Îles Fleuries pendant Float Spin Lv. 1"	Appuyez sur RZR (SR) en l'air effectuer une pirouette aérienne ascendant. Vous pouvez également le contrôler en secouant le
Pièces de récompense	Achat (30)	Lorsque vous battez des ennemis, des pièces se dispersent et sont récupérées. Le nombre de pièces obtenues varie. en fonction de l'ennemi
Automatique Super Champignon	Jouez à Dokanrock Plains « Par-delà les collines et les montagnes » « Race Hanachan »	Si vous êtes Petit Mario quand débutant le cours, le Super L'effet champignon vous transformera en Super Mario.
Le bloc apparaît	Acheté chez Flower Îles « Bricoleur » (10)	Les blocs apparaissent à des endroits précis sur le parcours Apparaissent les plateformes augmentent, et lorsqu'elles sont frappées, l'IA Des articles peuvent apparaître

Les commandes indiquées entre parenthèses concernent le maintien horizontal (paysage)

« Liste des badges »

Badge	Méthodes d'acquisition Méthode d'acquisition	Explication
復帰 Saut	« Homme à tout faire » des Hautes Terres de Mokkumokku Achat (100)	Il saute automatiquement un certain nombre de fois seulement. Après avoir atterri sur une plateforme et
Saut rythmique	Hidery Desert "1, 2, 3, Sautez ! Clair « Danseurs Hakun »	Si vous continuez à sauter en rythme avec les applaudissements, vous obtiendrez automatiquement des pièces à partir du 4e saut.
radiesthésie	Disponible chez Poplin après la réparation du pont de la carrière de Kinkin	Il vous avertit lorsque vous vous approchez des objets tels que des Fleurs Merveilleuses ou 10 Pièces de Fleurs. [[]] Ils peuvent également se trouver au-de
Aspirateur à pièces DQ	Mer d'arbres de magma : Achetez-la à la « Boutique de tout » Entrée (300)	Des pièces et des pièces florales, environ trois tuiles peuvent être aspirées et récupérées. Superstar Son obtention n'étend pas la plage d'aspiration
Éléphant à tout moment	Achetez à la « Boutique de tout » après la fin. (100)	Y compris le Super Champignon, L'obtention de n'importe quel objet bonus vous rapportera te transformer en Mario l'éléphant
Feu à tout moment	Achetez à la « Boutique de tout » après la fin. (100)	Y compris le Super Champignon, L'obtention de n'importe quel objet bonus vous rapportera te transformer en Mario de Feu
Bulle à tout moment	Achat à la « Boutique de tout » à la fin L'objet (100) vous transformera en Bubble Mari	Y compris le Super Champignon, obtenir n'importe quel po- o (formant « Bubble Mario »)
Percez à tout moment	Achat chez le « bricoleur » après la fin (100)	En utilisant le Super Champignon et tous les autres bonus obtenus, vous vous transformerez en Mario Foreuse.
Jet Run	Plaine rocheuse de Clear Dokan "Maître Défi des badges : Jet Run niveau 1	Vous continuerez à vous précipiter à Une vitesse incroyable. Même en sautant d'une falaise, vous resterez en suspension dans les airs pendant un court instant.
Il y a	Terminer les Hautes Terres de Mokkumokku « Panneau de défi du badge maître DX »	Vous effectuerez continuellement des sauts plus Ajustez la hauteur du saut en fonction de la durée pendant laquelle vous maintenez le bouton (), ce qui vous permet de sauter plus haut que d'habitude.
透明	badge de maître du désert hideux Niveau de transparence	L'apparence du joueur disparaît et les ennemis terminent le défi du Cependant, leur position peut être déduite de leur niveau de transparence effectif.1 et les effets de rotation aérienne.
Effet sonore de bourdonnement son d'effet de bourdonnement	Disponible dans « WONDER ? » après avoir terminé les actions spéciales, le changement et une note de musique World "Ultra Championship-Badge-on-Parade"	Les effets sonores de Mario L'effet apparaît lorsqu'il saute.

Explication

Marais empoisonné Minceur (mözen)

Kogin (broderie traditionnelle japonaise) Quand on tombe dans des trous, des marais empoisonnés, de la lave, etc.

Personne aléatoire

Méthode de contrôle

*(Le contenu entre parenthèses indique t

Note 1 : Vous devez collecter trois pièces de 10 fleurs et terminer le niveau en attrapant le haut du go

Machine Translated by Google

Bord

Perfectionnez vos actions

Diverses actions que le personnage du joueur peut effectuer

Explication des commandes d'action et de leurs effets.

Les différentes actions que le personnage joueur peut effectuer

Les actions principales sont le mouvement et la course.

Trois types : et saut. À partir de là, le manche gauche

Saisie de combinaisons de boutons et de caractères

diverses actions en fonction de la situation dans laquelle se trouve le joueur

Modes de fonctionnement : également ten horizontaleme

vrai/réel. Des actions peuvent être effectuées. Le mode de contrôle alterne entre une prise à deux mains et une prise horizontale.

Alors assurez-vous de vérifier attentivement.

Deux types de méthodes de contrôle

Tenir deux manettes

Opérations utilisant deux manettes Joy-Con

ou une manette Pro

Commandes pour jouer avec un seul Joy-Con

Actions de base

Actions disponibles pour tous les personnages joueurs

Actions de base (suite)

Actions fondamentales

Saut

Vous pouvez ajuster le saut.

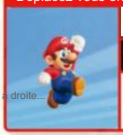
hauteur en fonction de la durée du saut

Mouvement

Marchez à vitesse constante. Tournez à gauche ou à droite...

...peut être réalisé sans problème.

Déplacez-vous en sautant



88 En saut

Tout en sautant

Vous pouvez vous déplacer horizontalement tout en sautant.

Il a pris son élan et ne peut être inversé.

Tiret

Si vous courez au-delà d'une certaine distance

Vous accélérez en courant. Si vous courez plus d'une certaine distance, vous accélérez.

Vous glisserez légèrement en tournant.

Sauter après avoir marché dessus.

Montez dessus en maintenant 88.

Appuyez sur le bouton tout en le maintenant enfoncé.

Sauter haut après avoir posé le pied dessus. La hauteur peut être ajustée en fonction de la durée.

Machine Translated by Google

Produire un ballon d'objet

Tenez A

Prise

Prenez un article en stock

Sortez-le ; touchez-le pour l'obtenir.

Sponge Jump

83R/ZR/Shak

SR/Secousse

Point interne fixe :

Sauter à une certaine hauteur en tournant.

La puissance d'attaque lors du piétinement est élevée.

Salutation

Maintenez GB + X + L

Prise

Afficher une icône et

communiquer avec un autre joueur.

Tourbillon d'air

Air R / ZR / Swing

Air SR / Swing dans l'air

Tournez sur vous-même dans les airs et restez légèrement en suspension.

Peut augmenter la distance de saut lorsqu'il est utilisé avec un

Accroupissement

Baissez votre posture pour éviter les pièges

et les ennemis qui causent des dégâts.

Tenir la prune

Appuyez tout en maintenant Y

Toucher en tenant

Transporter des coquillages, des bocaux,

etc. Ainsi, Mario peut transporter même les plus gros.

Se déplacer en étant accroupi

En position accroupie

En position accroupie

Déplacez-vous en conservant une posture

basse. Vous pouvez vous insérer dans un espace vertical d'un bloc.

Donnez un coup de pied à l'objet transporté

Version Y

Libérer

Donnez un coup de pied vers l'avant à l'objet transporté.

La coquille glissera sur le sol.

Glissez le long d'une pente

Sur une pente ↓

Glissez le long de la pente pour vous déplacer rapidement.

Ce faisant, vous pourrez vaincre vos ennemis.

Donnez un coup de pied à l'objet transporté vers le haut

Sortie de Bt0 LY

Libérer

Donnez un coup de pied vers le haut à l'objet que vous tenez.

Atteint une position relativement élevée.

Déhanchement

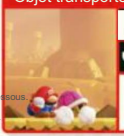
En plein

En plein

Descendez avec force et frappez l'objet directement en dessous.

Possède une puissance d'attaque supérieure au piétinement.

Objet transporté



Relâchez Y en étant accroupi

Relâcher en étant accroupi

Placez l'objet transporté là où vous vous tenez. Vous pouvez

et des objets similaires sans les casser.

Machine Translated by Google

Tirer

Akashinaga

Tirez l'interrupteur (p.060) et
O Tirez la queue du Tail-O (p.042).

Grimper/descendre la vigne / se déplacer sur la vigne

8 Même en tenant la vigne

Attrape la vigne

Tout en tenant la vigne, vous pouvez vous déplacer librement.
Vous pouvez aussi sauter de la vigne.

Pousser

88 hold Enfoncé

Défaite

Direction
Dans la direction où vous appuyez sur Défaite

Poussez certains tuyaux ou plateformes. La vitesse de poussée
varie en fonction de la transformation.

Coup de pied mural

Toboggan mural88 B

Pour le glissement mural

Prenez appui sur le mur pour sauter. La hauteur
du saut est réglable en
fonction de la durée pendant laquelle vous maintenez le bouton de saut enfono

Fuku

Appuyez sur B sous l'eau

Sous l'eau
Objet sous l'eau

Soko sous-marin renzoku (consécutif)
Flotter légèrement sous l'eau. Sauter à plusieurs reprises.
Maintenir le bouton enfoncé pour rester à flot.

Glissement mural

Air Direction
88 En l'air, vers le mur Défaite

Posture aérienne Direction
En l'air, en direction du Défaite

Tout en tenant le bâton incliné,
descendez lentement en vous agrippant au mur

Porter un objet

Sous l'eau
Maintenez Y sous l'eau

Sous l'eau
Maintenir sous l'eau

Utilisez le bâton tout en tenant un objet
Jougeki Yuu
Peut nager librement vers le haut, le bas, la gauche et la droite.

Placer un panneau

Appuyez sur X en étant accroupi

En position accroupie

Disposez les panneaux que vous tenez dans l'ordre suivant :
Placez-les en ordre à cet endroit.

Entrez dans le tuyau

Vers l'entrée Défaite

Direction d'entrée
Vers l'entrée Défaite

Entrez dans certains tuyaux pour vous déplacer à l'intérieur du tuyau ou vers un parcours ultérieur. Prenez une Fleur Hélice et
vous pouvez vous déplacer à l'intérieur du tuyau ou vers un parcours ultérieur. Montez jusqu'au parcours aérien.

Projectile Estomac Hoi Sans période / Non limité dans le temps

Tenez-vous à une fleur à hélice

88 Touchez la fleur à hélice

Touchez la fleur à hélice

Entrez par la porte

6B Devant la porte

Devant la porte

Passez à une autre porte du parcours.
Une clé peut être nécessaire pour entrer.

Saisir le ballon au but.

Touchez le ballon de but.

Touchez le ballon de but.

À la hauteur où vous avez atteint le but, une évaluation à
sept niveaux est affichée.

Machine Translated by Google

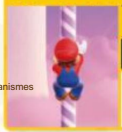
J'ai utilisé un mécanisme

Action

Toutes les actions de personnage pouvant être effectuées là où il existe des mécanismes

Actions communes pour les personnages

Monter/descendre un poteau (vertical) / S'accrocher à une balle



BB Attrape le ballon et grimpe

-/+

Tenez-vous à une barre

Montez et descendez sur la balle ;

appuyez sur le bouton de saut pendant que vous le faites pour sauter

Saisissez-vous à une barre de tableau de bord

68 Toucher un rail de tableau de bord

Touchez le rail du tableau de bord

Déplacez-vous dans la direction où avance le rail du tableau de bord.

Vous pouvez également vous déplacer en tenant le corps sur le côté ou en dessous.

Chevaucher la neige d'un Lakitu

Mordre et attacher

Atterrir au sommet d'un nuage

Atterrir au sommet d'un nuage

En plus de pouvoir le chevaucher après une défaite dans un tuyau

Déverrouillez le rail du tableau de bord

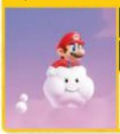
188 À la pendaison

À suspendre

Lorsque vous tenez le bas, lâchez votre main

et en vous tenant au sommet ou aux côtés, sautez.

Déplacez-vous en utilisant la neige de Lakitu



Peut se déplacer librement vers le haut, le bas, la gauche et la

droite sur t. Au bout d'un moment, le nuage disparaît.

Suspendu à la boule (horizontalement)

Chevaucher la balle

Chevaucher la balle

Vous pouvez sauter par en dessous

une perche et, en appuyant sur le bâton, rester suspendu.

Descendez de la neige de Jugemu

Sautez et atterrissez à un autre endroit.

Saute et atterris ailleurs

Sauter vous permettra de tomber

descendre, et atterrir sur un nuage vous ramènera en arrière

Bouger en étant suspendu

Déplacez-vous horizontalement pendant

Suspendu. Appuyer vers le haut fera monter la balle.

Plongez dans le terrain gélatineux depuis le haut

88 Chute de hanche depuis le sommet du terrain gélatineux

Déhanchement lors de la descente

d'en haut. Vous pouvez aussi plonger

en touchant par le côté ou par le dessous.

Relâchez la balle (horizontalement)

En courant

Pendant que vous êtes suspendu

Pendant que vous êtes suspendu

Relâchez la balle pour descendre. Vous pouvez la lâcher en sautant.

Vous pouvez également relâcher votre prise en sautant.

Déplacez-vous en terrain gélatineux

En terrain gélatineux

En terrain gélatineux

Sur terrain gélatineux, vous pouvez vous déplacer vers le haut, vers le bas, vers la gauche, et

vous pouvez vous déplacer lentement.

Machine Translated by Google

Déplacez-vous rapidement en terrain gélatineux.

Opérer 888

L

Pendant le fonctionnement

Appuyer sur le bouton de saut en terrain gélatineux

Appuyer plusieurs fois dessus accélère légèrement le mouvement

Coopérative locale (Share Play)

Jouez au même parcours avec plusieurs joueurs

Actions en présence de Yoshi

Partager Play/

Jeu en ligne

Lorsque plusieurs joueurs jouent

Action de

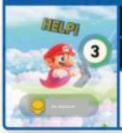
Montez Yoshi

88 Yoshi

Atterrissez sur le dos de Yoshi

Lorsque vous chevauchez Yoshi, le contrôle peut être laissé à Yoshi

Devenez un esprit



L + R

Appuyez sur SL SR

Si vous touchez un autre personnage ou une autre case, la conversation s'prendra.

Si le délai imparti expire, cela compte comme un échec.

Descends de Yoshi

B

Sauter sur Yoshi vous permet de descendre de Yoshi.

Déplacez-vous en utilisant l'âme

Lorsque vous devenez une âme, vous pouvez vous déplacer librement.

dans les airs.

Terrain près de Yoshi

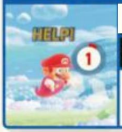
R / ZR / Swing

SR/Secousse

Si vous voulez descendre à côté de Yoshi,

il utilise une méthode de contrôle différente de celle de jumpin

Avancez rapidement comme une âme



Tout en illuminant

B

tout en appuyant rapidement

Appuyer rapidement sur le bouton de saut en l'air

Le mouvement s'accélère.

Yoshi

Contrôlez l'un des quatre Yoshis.

Agir pendant le présent

Abandonner

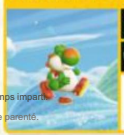
L + R

SL + SR

Si vous utilisez une manette Tamashii, cela affectera le temps imparti.

Cela sera considéré comme une erreur, quel que soit le lien de parenté.

Saut tendu



Maintenez B pression en l'air

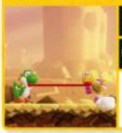
Maintenez pression en l'air

Battez les jambes et descendez lentement.

puis se redresser légèrement ensuite.

Machine Translated by Google

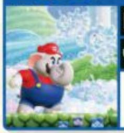
manger



Étendez votre champ de vision et dévorez les ennemis ou les objets.

Les coquillages et objets similaires sont gardés dans la bouche.

Éclabousser l'eau



et vaporiser de l'e

Retenir l'eau dans le nez

Tenir de l'eau à côté de (lorsqu'un)

Lorsque vous entrez dans une fontaine ou un point d'eau, l'eau entre en contact avec le point d'eau.

Vous pouvez vaporiser de l'eau jusqu'à trois fois.

cracher

Mettez une boîte de BB dans la bouche

Mettre dans

Tout en tenant une coquille imbibée

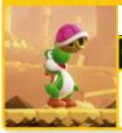
dans la bouche, crachez-la vers l'avant ; si elle touche un ennemi, elle

Mario de feu

Les personnages dotés de capacités normales utilisent le feu

Actions lors de la transformation en Mario

Cracher vers le haut



Introduit dans la boîte t+0

Mettez la boîte dans la bouche t++

Cracher les coquillages et autres objets similaires tenus en main droit vers le haut.

Ils atteignent une position assez élevée.

Lancez une boule de feu

PAR

Lancez une boule de feu en diagonale vers le bas

pour attaquer. Il peut également briser des blocs de glace (p. 58).

Éléphant Mario

Les personnages aux capacités normales deviennent Mario Éléphant

Actions lorsqu'il est transformé en Mario Éléphant

lancer de boule de feu en position accroupie

Appuyez sur Y en étant accroupi

En position accroupie

Lancez une boule de feu avec une trajectoire presque identique.

comme en position debout.

Balançoire

Faites-le pivoter pour attaquer les ennemis proches.

ou des blocs de frappe.

Lancer de boule de feu tournoyante

R / ZR / Swing

SR/Secousse

Lors de l'exécution d'un saut en rotation,

Une boule de feu est lancée vers l'avant et une autre vers l'arrière.

Balancement accroupi

Appuyez sur Y en étant accroupi

En position accroupie

Remuer le nez pendant

accroupie. La portée d'attaque est plus réduite qu'en position debout.

Mario à bulles

Les personnages de capacité ordinaire produisent de l'Awamari (anneau à bulles).

Actions effectuées lorsque Mario est transformé en éléphant en position

Machine Translated by Google

Émettre des bulles.

Y

Envoyez des bulles à l'avant pour envelopper les ennemis et les vaincre.

Libération de la bulle accroupie

En position accroupie Y

En position accroupie

Position légèrement plus basse que la position debout

Soufflez des bulles.

Libération de bulles rotatives

R / ZR / Secouer

SR / Secouer

Lors de l'exécution d'un saut en rotation,

Vous lancez une bulle vers l'avant et une vers l'arrière.

Saut à bulles

Écrasez une bulle en maintenant B.

Écrasez une bulle en maintenant le bouton enfoncé

La bulle lancée peut être

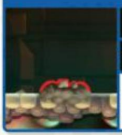
piétinait et sautait, comme un ennemi.

Perceuse Mario

Actions des personnages ordinaires lorsqu'ils sont transformés en Drill M

Action lorsqu'il est transformé en Drill Mario

Enterrer dans le sol

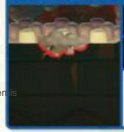


ZL

Enterrer dans le sol pour éviter

frapper les ennemis. Il y a des endroits où il est impossible de creuser.

Baissez-vous dans le plafond.



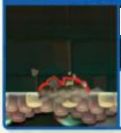
Saute et touche le plafond.

Saute et touche le plafond.

Pénétrez dans le plafond de la même manière que le g

Impossible de pénétrer dans les murs verticaux.

Se déplacer en étant immergé



88 En immersion

En immersion

Déplacez-vous le long du sol ou du

plafond tout en restant immergé.

Badge

Une action spéciale ajoutée lorsqu'on porte un badge spécifique

Ouvrez le parachute du chapeau

88 Air 21 / ri

SR / Swing dans l'air

Comment

Ouvrez largement les parties telles que le capuchon pour

prolonger la durée d'utilisation.

Descendez lentement dans l'air

Maintenez ZR

Maintenez SR enfoncé en l'air

Tout en maintenant la saisie, vous allez

et peut se déplacer à gauche et à droite.

Saut

Appuyez sur B tout en glissant sur un mur

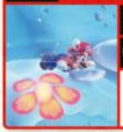
Pour le glissement mural

Lors de l'exécution d'un coup de pied

mural, vous effectuerez un saut vertical.

Machine Translated by Google

Coup de dauphin



Dans l'eau : R / ZR / balancement

SR/Secousse sous l'eau

Peut nager rapidement tout en changeant
parcours sans surface.

Grand saut accroupi

être resté accroupi pendant un certain temps.

Après être resté accroupi pendant un certain temps

Le vent qui se lève au-dessus de votre tête est le signal. Généralement, vous pouvez sauter
plus haut que d'habitude.

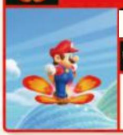
Lance une vigne

// ri

SR / Swing dans l'air

Déployez une liane jusqu'à ce qu'elle touche le mur. Son fonctionnement est identique aux commandes sous-marines : utilisez le joystick pour vous déplacer.
Si présent, vous entrerez dans un état d'adhérence

S'élever dans les airs



88 En l'air : R/ZR / balancement

En l'air : SR / balancement

L'utilisation de la fonction Float Spin provoque une ascension.
Pendant ce temps, vous pouvez ajuster votre position à l'aide du manche.

Mario du printemps

Déplacement : Dash : Y

Saut B Accroupissement : G/ZG

Tiret:

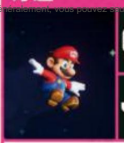
Sauter : S'accrocher :

La taille du personnage augmente, et la taille de certains ennemis aussi
Les attaques normales sont inefficaces

Appuyez sur B après

Les commandes restent inchangées ; en position accroupie, l'arrière-plan de l'écran change.
et des objets peuvent apparaître depuis l'extérieur de l'écran.

浮遊



移動 : 浮上 : B

浮上 :

Le personnage flotte dans les airs et, si rien n'est fait, il tombe lentement.

Appuyez pour soulever légèrement votre corps avec le bouton de saut

Points vus du dessus

移動 : Dash : Y+L

移動 : Tiret:

La perspective passe à une « vue de dessus » avec l'arrière-plan
Vous pouvez vous déplacer librement vers la droite et effectuer une accélération. Cependant, sautez.
et les actions effectuées pendant les transformations d'éléments ne peuvent pas être réalisées.

Mario tout doux et moelleux

Déplacement : C ; Dash : Y+C

Saut : B

Déplacement : Dash : op

Saut:

Se transforme en ascenseur moelleux. Si une pierre qui roule atterrit dessus,
Elle rétrécit progressivement, et si elle disparaît, cela compte comme un échec. Face
Cela peut se faire, et si vous coincez une pierre qui roule sur le côté ou en dessous

En cours

Actions pendant l'émerveillement

Action déclenchée lorsque l'état du personnage joueur change
pendant une merveille

Machine Translated by Google

Plongée

Se déplacer :

Se déplacer :

État : Ascendant/Descendant (Jōsō/Kakyū)

Le personnage peut se déplacer librement vers le haut, le bas et la gauche, et se transforme en boule à pointes. Les commandes de base restent les mêmes , mais toucher les ennemis les vainc et toucher les blocs les détruit.

et à droite en cas de chute. La seule action qui ne provoque pas

Le mouvement est disponible, mais les ennemis qui peuvent être vaincus en touchant la tête ne peuvent également être vaincus en les frappant

Mario à boules à pointes

Se déplacer : Dash : Y+

Saut : B

移動 : Tiret:

Saut

Transformation : Forme à boules à pointes

Mario sauteur

Déplacement : Dash : Y+

Saut B Accroupi : ↓/ZL

Se déplacer : Dash : +

Saut : S'accroupir :

en Hoppin. Les commandes de base restent les mêmes qu'en mode normal, vous permettant d'atteindre une

et peut effectuer un saut extra-large. Les pointes à l'arrière pendant le saut

sont puissants et peuvent vaincre des ennemis ou briser des blocs.

Magma Mario

Se déplacer : Dash : YL

Saut B Accroupissement : L/ZL

移動 : Tiret:

Sauter s'accroupir :

Elle vous enveloppe d'une sorte de barrière et se transforme

Toutes les autres commandes demeurent identiques, et les

effets d'une

Mario le ballon

Mouvement : Accélérez : maintenez la pression

tout en appuyant

Déplacer : Déplacez-vous plus

tout en appuyant

Le corps du personnage se gonfle comme un ballon. Vous pouvez

vous déplacer librement vers le haut, le bas, la gauche et la droite (la droite étant l'élément principal). Sur les pics qui causent des dégâts

Les ennemis seront repoussés au contact. Les mouvements sont fortement affectés par l'inertie, des virages soudains progressifs

Goomba Mario

移動 : Dash : Y +

Saut : B

Se déplacer : Dash : +

Saut

Transformez-vous en Goomba. Vous pouvez effectuer de petites actions.

Puru-Puru Mario (Mario Wobble)

Se déplacer : Tiret : +L

GB

Saut B Accroupissement : L↓/ZL

Se déplacer : Tiret:

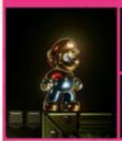
Saut : S'accroupir :

Se transforme en Puru-Puru. Les commandes de base restent les mêmes, mais…

Peut adhérer aux plafonds des pièces et s'y déplacer. Peut également s'insérer dans un espace d'un tuyau pour

des espaces étroits et peut même se déplacer rapidement sur un terrain gélatineux.

Mario métallique



Mouvement : Dash : YL

Saut B Accroupissement : L↓/ZL

Se déplacer : Dash : +

Saut : S'accroupir : +

Réduction de la corrosion

Se transforme en un corps métallique et réduit sa capacité de saut.

Lorsqu'il est touché par une attaque électrique, il se charge et s'illumine , se glisse dans

Les effets des badges restent actifs.

Machine Translated by Google

Ensemble Profitons du jeu

Explication du mode multijoueur qui prend en charge de nombreux joueurs.

Profitons de l'aventure ensemble !

Agréable en ligne et hors ligne

Jouez jusqu'à quatre personnes ensemble, en famille ou entre amis.

En plus du jeu hors ligne partagé local, le monde peut être vaguement lié à des joueurs du monde entier pour vivre l'aventure

Jouez en ligne et profitez du jeu en ligne avec vos amis

et le jeu en ligne. Les éléments suivants sont communs aux modes hors ligne et en ligne.

Les éléments communs aux modes en ligne sont les suivants.

POINT Même si vous faites une erreur, renaissez dans Soul

1 Re

Peut renaître en devenant...

En multijoueur, être touché par un ennemi ou tomber dans

Un trou n'est pas automatiquement considéré comme un échec ; pour un

En peu de temps, vous devenez un esprit et vous pouvez vous déplacer. Si vous

toucher un autre joueur avant que le compte n'atteigne 0,

Vous pouvez ressusciter immédiatement sur place. Même si vous ne ratez pas votre cible,

vous pouvez également devenir volontairement un esprit en tenant

Maintenir les boutons L+R enfoncés pendant longtemps.

Sous forme d'âme, vous pouvez traverser les murs et le sol. Si vous voyez un joueur en difficulté, faites apparaître un ballon d'objet à proximité.

POINT 2

transformation

Transformation d'éléments en d'autres

Cadeau au joueur

Si un joueur dans le petit état est en difficulté,

vous pouvez prendre un bonus dans votre réserve

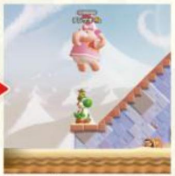
et le lui donner pour l'aider. D'ailleurs, quand

Yoshi ou Tottan ramasse un

Objet de bonus, il n'est pas transformé et est

envoyé tel quel au stock, soyez donc prêt à

Partagez-le.



Prenez un objet et utilisez-le pour vous aider.

Machine Translated by Google

Jeu en écran partagé local (hors ligne) : mode coopératif à 4 joueurs

En mode écran partagé sur Nintendo Switch

Jusqu'à quatre joueurs peuvent jouer simultanément sur une seule console Nintendo Switch.

Différentes combinaisons de caractères sont possibles.

peuvent jouer, et jusqu'à quatre personnages sur le même écran

peuvent apparaître simultanément, rendant l'expérience plus vivante

Profitez d'une aventure plus palpitante. S'il y a un parcours difficile,

Essayez de faire équipe avec tout le monde pour relever le défi.

4 personnes peut apprécier puis revenir avec une ambiance détendue esprit et énthousiasme

• Fonctionnalités du jeu partagé

Une manette est requise pour chaque joueur

• Un même personnage ne peut pas être choisi par plusieurs joueurs

•Une icône de couronne apparaît au-dessus de l'un des joueurs

caractère, et sur la carte du monde et les cours

La vue défile pour suivre les mouvements de ce personnage.

■Le badge est choisi par le joueur 1 (tous les joueurs)

peut utiliser la même capacité)

Apparition en fonction du nombre de joueurs

•Des bonus apparaissent pour chaque joueur

Par nombre de joueurs,

• Le stock d'articles est disponible par joueur

• Si l'article est en stock, les ballons peuvent être récupérés.

par tous les joueurs

• Vous pouvez chevaucher Yoshi

POINT 1 Coopérer à la recherche

Réduisez le temps

Si quatre personnes coopèrent, le jeu se déroule comme une expérience solo.

Vous pouvez progresser plus efficacement dans le cours. En répartissant les tâches entre tous

objets cachés

deviennent plus faciles à trouver et les ennemis peuvent être vaincus plus rapidement.

rendre certains cours plus faciles à réussir.

Procès

moi

POINT 2 Chevauche Yoshi

Peut se déplacer et attaquer

Si Yoshi est présent, vous pouvez monter sur son dos.

se déplacer ensemble. Le mouvement n'est possible que lorsqu'on est monté.

Seul le Yoshi monté peut bouger. Si Yoshi

en collision avec un ennemi, le personnage qui le chevauche

Le véhicule se désengagera automatiquement, mais ne subira aucun dommage.

Le personnage chevauchant peut effectuer certaines actions.

Création

Printemps

Ennemi de Ki

Kirana

Actions utilisables en chevauchant Yoshi

transformation et transformation de l'eau pulvérisée

• Tronc pivotant (Transformation en éléphant Vaporiser de l'eau (L'éléphant se transforme)

• Lancer des boules de feu (Transformation en feu)

Souffler des bulles (Transformation en ballon Manger (Yoshi)

Machine Translated by Google

Aider en douceur au jeu en ligne

Vous pouvez vous connecter en ligne en activant la communication

Activé dans les paramètres en ligne. En mode jeu en ligne

les joueurs qui partent à l'aventure ailleurs dans le

Le monde apparaîtra simultanément sous forme de fantômes vivants.

En cours, jusqu'à 3 personnes ; sur la carte du monde

Si c'est le cas, jusqu'à 11 personnes apparaîtront. Interagissez directement avec elles.

Bien qu'une détection directe soit impossible, une connexion indirecte peut être établie tout en détectant une présence.

et ainsi se lancer dans une aventure.

Bloc

Apparence du costume ou

couper

Pu Han est

Fonctionnalités du jeu en ligne

- Les fantômes en direct de joueurs du monde entier apparaissent sur la carte du monde et les parcours
- Vous pouvez placer un panneau sur chaque cours
- Les fantômes des joueurs qui ont déjà joué sur ce parcours peuvent également apparaître (sous forme de silhouettes)
- Avec une âme, des fantômes vivants, des fantômes et des panneaux peuvent être ranimés en les touchant
- Vous pouvez vous offrir des ballons remplis d'objets.
- Quatre types d'icônes de salutation peuvent être affichés.
- Vous pouvez gagner des points de cœur en vous relevant d'une blessure. L'âme, offrir des ballons en guise de cadeaux, se tenir ensemble au poteau de but, et des actions similaires

1 « Placer un panneau sur le parcours « POINT » »

Aider les autres joueurs

Dans ce cours, vous pouvez placer des panneaux n'importe où.

Vous aimez. Les panneaux peuvent être utilisés pour ressusciter les âmes.

continuez donc à les placer librement. Vous pouvez également placer

les considérer comme des indices pour des mécanismes difficiles à déceler.

On peut acheter des panneaux à l'épicerie.

et appuyez sur le bouton de salutation pour installer un panneau.

Veuillez noter qu'un seul dispositif peut être placé par cours.

Si une âme

S'ils touchent le panneau, ils

peuvent être réanimés. Il est facile de faire des erreurs dans des situations dangereuses.

faites donc attention à l'endroit

Utilisez-le pour aider les autres

POINT 2 Si un fantôme vivant a et est présent, aide

Le fantôme vivant du parcours est actuellement là.

Un personnage qui est en réalité contrôlé par

quelqu'un à proximité. Entraidez-vous lorsque vous faites

erreurs, partagez les ballons d'objets et poursuivez.

suivre le cours en s'entraidant.

Si un autre

Le joueur est

devenu une âme,

Approchez-vous

d'eux immédiatement et relancez l

Ballons pris

de votre stock

Les ballons peuvent

être collectés non seulement par vos

fantômes.

Ils peuvent les ramasser.

Machine Translated by Google

Coopérez et affrontez vos amis en ligne.

Inscription Créer

Créez une salle et réunissez uniquement les amis que vous avez inscrits.

Vous pouvez également profiter du jeu en ligne.

Paramètres grille

Appuyez sur le bouton X sur l'écran des paramètres en ligne,

Vous pouvez rechercher une chambre avec des amis ou créer une nouvelle chambre.

Créer Simultané Nombre de personnes

ou choisissez d'en créer une. Le nombre de personnes pouvant entrer simultanément dans une pièce est de

Maximum Personnes

Jusqu'à 12 personnes. En mode multijoueur en ligne entre

amis, vous pouvez vous retrouver sur le même parcours ou

disputer des courses entre amis.

Fonctionnalités du jeu en ligne avec des amis

Préparation préalable

Inscription • Vous devez inscrire vos amis à l'avance

- Créez ou recherchez des chambres et

Rassemblez-vous (jusqu'à 12 personnes)

• Deux caractères identiques ne peuvent pas être utilisés.

Fusion

• Pouvoir voir sur quel parcours joue l'autre et rejoindre le groupe

- Vous pouvez jouer une course entre amis

POINT 1 : Coopérez avec vos amis

Coopération

Livre

Partons à l'aventure

Ensemble

Regardez sur quels parcours joue l'autre, et ensemble

Ou Aventure

vous pouvez suivre le parcours et vivre l'aventure ensemble. Contrairement à Share Play,

vous ne pouvez pas interagir physiquement, mais

Ballon

Vous pouvez donner des ballons d'objets, et de Souls

Relancer Possible Ensemble

La reprise est possible. Si vous progressez ensemble dans le cours,

vous pourrez vous entraider sur différents points, ce qui facilitera votre réussite.

cours de fluidité

ce

Tendu

POINT 2 Défiez le meilleur temps

le plus rapide Base

Vous pouvez suivre le même cours qu'un ami et tenir

Ou Ou

Une course entre amis. Lorsque vous vous inscrivez sur un parcours, il y a une

Bloc de course ami sur le parcours, et en le frappant

deux personnes ou plus

Vous pouvez participer à la course. Avec deux participants ou plus

simultanément

Une fois inscrits, la course commence. Vous commencez tous.

classement

simultanément et concourir pour un classement en fonction du temps de lecture

Et continuez

POINT 3 Communiquez avec les autres joueurs en utilisant des salutations.

En ligne avec des amis

En cours

Pendant le jeu en ligne, le bouton X

articles Afficher

Appuyez et maintenez la pression pour afficher un choix

Les modèles de salutation

différer. Utilisez-les pour

communiquer avec

amis.

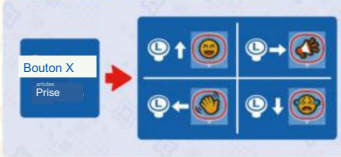
Il existe des icônes de salutation

Types

en quatre types.

Il le tape

Types de salutations et comment les effectuer en jouant avec



Machine Translated by Google

Utilisez le panneau pour soutenir un autre joueur

Comment se procurer et utiliser des panneaux posés au sol

Expliquons.

Aide dans les espaces restreints grâce aux panneaux

Lorsque vous placez un panneau au sol, il apparaissent également sur le parcours d'un autre joueur. Ensuite, un Le joueur devenu esprit peut toucher le panneau pour faire revivre. Un seul panneau peut être placé par parcours, et lorsqu'un nouveau panneau est placé, le panneau précédemment placé disparaît.

Caractéristiques du panneau

- Peut être acheté à l'épicerie et au magasin de carrosserie.
- Un joueur spirituel touchant un panneau placé Si l'écran est noir, vous pouvez le réactiver (lorsque le panneau est noir, un court contact le rend utilisable).

•Collectez des pièces florales pour obtenir des panneaux

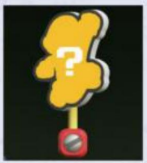
Il existe 12 types de panneaux par personnage, L'ensemble comprend 144 modèles. Vous les trouverez chez un tricoleur ou un carrossier.

Panneaux pouvant être achetés en payant avec des Flower Coins.

ils possèdent des niveaux de rareté, indiqués par la couleur de la bordure du panneau (noir— Vous pouvez vérifier par ordre de rareté, du bronze au De l'argent à l'or. Plus un objet est rare, plus il est difficile à obtenir.

Comment obtenir des panneaux

Loterie normale du panel



Disponible dans les boutiques générales de chaque monde pour 10 pièces florales.

Le personnage dont le panneau apparaît est aléatoire.

Le même panneau peut apparaître plusieurs fois.

Exclusif

loterie de panneaux exclusifs aux personnages

Dans la boutique de panneaux du Monde Spécial, vous pouvez dépenser 30 Pièces Fleuries pour sélectionner un personnage, et l'un des panneaux que vous ne possédez pas encore apparaîtra.

Un des panneaux va sortir.

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Aidez les autres joueurs à utiliser les panneaux

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Guide des personnages ennemis

Voici tous les personnages ennemis qui apparaissent !

Apprenez leurs caractéristiques de déplacement et comment les vaincre, puis affrontez-les.

N'oubliez pas leurs caractéristiques pour vous aider à réussir le parcours.

Aux pages P.042–053, personnages ennemis réguliers

et des personnages ennemis spéciaux qui apparaissent dans Wonders et des situations similaires

sont divisés en catégories et présentés dans l'ordre du syllabaire japonais de 50 sons par nom

sont présentés. Leurs mouvements, les attaques qu'ils lancent et les moyens de les vaincre

J'ai compilé ces documents et je vous invite à les utiliser comme référence.

Notez que la transformation en feu, la transformation en foret et la transformation en

Les attaques uniques de la Transformation en Éléphant sont décrites dans la section « Attaques en état transformé ».

attaques." L'attaque de la perceuse comprend également des coups de tête effectués pendant l' attaque de transformation de la perceuse

En cours

dans le cadre de la transformation.

Certains ennemis ne se contentent pas de subir des dégâts lors de coups de pied

ou d'attaques lorsqu'ils sont transformés par des objets, mais possèdent également des méthodes spéciale

• Comment lire les don

Graphique . S'il existe des différences, indiquez les deux.

Réessayer

2. Noms des ennemis

Apparitions représentatives Contre-

attaque 3. Parcours représentatifs où ils apparaissent. Les numéros font référence au

guide stratégique Oukoku (Royaume) Numéro du parcours correspondant

Numéros de cours et correspondances dans « Flower Kingdom Ma Flower Islands » ;

« SP » indique un monde spécial

4. Graphismes lors du changement d'état

Explication de la duplication

5. Explication des caractéristiques de cet ennemi

Machine Translated by Google

Aussi connu sous le nom de Koopa Troopa

W1❸、W2❶ Etc.

Il fait des allers-retours au

En bordure de zone. Si on lui marche dessus

ou si on le touche avec son nez, il se

transforme en carapace rouge, qu'on peut ensuite ramasser et lancer. Les autres attaques ne laissent pas de

Coquille rouge

Paragoomba rouge

Comme la Seconde Guerre mondiale

Vole de haut en bas ou de gauche à droite dans une zone définie.

dessus, il devient un Koopa rouge ; il remue le nez pour devenir rouge.

Déhanchement ou transformation en éléphant

une attaque de transformation pendant sa transformation.

Si l'attaque a lieu alors qu'il s'agit d'une transformation autre que le corps, un seul coup.

Coquille rouge

En colère

FO F etc.

Grande bouche

Lorsqu'on l'approche, il ouvre son

Elle a une grande gueule et vous poursuit. Si c'est le cas

et crache. Marcher dessus trois fois le vaincra.

Vous pouvez l'éliminer. Vous pouvez l'écraser en utilisant la transformation en éléphant ou le vaincre en un seul coup avec une attaque

Oolong

W6❷

Lorsqu'on l'approche, il charge droit devant lui.

et disparaît lorsqu'elle rencontre un obstacle,

heure fixe

retournent à leur emplacement d'origine après un certain laps de temps.

Unissez-vous

FF, etc.

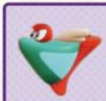
Elle demeure à son emplacement sous-marin.

et vaporiser de l'eau

Lorsque l'eau disparaît, elle roule sur le sol

...S'il s'agit d'un coup de nez ou d'une attaque en forant, un seul coup

Peut être vaincu en trois coups de boule de feu.



Amy

W3❷

Surface de l'eau

Lorsqu'on s'approche, il sort la tête de son terrier , il bondit en visant

vers vous. Vous pouvez le vaincre en l'écrasant

du pied ou en utilisant des boules de feu et

d'autres projectiles.

Erin

Par exemple, W10, W30

Marche à vitesse constante ; le marron est... Si on marche

Descendez du . Le violet indique un virage. Sur la coquille.

Tous les types d'attaques sont efficaces. Lorsqu'il tombe, il effectue

des ennemis avec ça.

Oshidashi

Apparence W10, W40, etc.

Direction du mouvement

S'il y a un objet que l'on peut pousser à proximité, il le poussera vers

l'avant. Il ne subit aucun dégât, accepte les obus et les boules de feu,

Oppo

W5❷、W5❶

Plafond

Il est suspendu au plafond et laisse

tomber des projectiles pointus. Certains

types de mouvements. Vous pouvez le vaincre en lui tirant la queue,

Il peut également être vaincu par une transformation de tête

Kakibō

W10, W20, etc.

Marche à vitesse constante

et change de direction au bord d'une

plateforme. Lorsqu'on l'asperge d'eau, il peut être vaincu par

des attaques.

Machine Translated by Google

Gashigashi

Apparition: F6

Direction à suivre quand (vous) allez

Avancez en ligne droite à vitesse constante dans la direction où vous faites face.

fais ceci, et (mange/élimine) les blocs de briques et autres devant toi.

tout en consommant des objets tels que des pièces et des ennemis.

peut être vaincu par n'importe quelle attaque.

Goomba

Apparition: W10, W22, etc.

vitesse constante

Marche à vitesse constante

et avance après avoir avancé

descendre des quais.

dormir

Pendant son sommeil, il ne subit aucun dégât lorsqu'il est endormi. Il

Gabon

Apparition: W10 F 2, etc.

Il ne bouge pas et lance des canons Shuri!

Elles peuvent être déviées d'un coup de nez et

peut également être détruit par des boules de feu et des attaques similaires.

Le corps est vulnérable à toutes les attaques.

Les morts

Apparition: W40, W4, etc.

Se déplace en restant collé au terrain et aux blocs.

Marcher dessus provoque des dégâts. Il peut être vaincu.

en secouant des blocs ou avec Bulle. Boule de feu

Les attaques, les coups de nez et les attaques en forant sont inefficaces

Effondrement

Charon

Apparition: W1,

Il fait les cent pas au bord des quais.

Elles s'effritent lorsqu'on marche dessus, mais reprennent forme après un certain temps.

rotation ou une bulle, ils ne ressusciteront plus.

boules de feu, qui sont inefficaces.

Gotsun

Apparition: W5, F5

Lorsqu'on s'en approche, il se déplace vers le joueur.

et le jaune tombe d'en haut, tandis que s'ils sont vaincus par une

et s'élève. En retombant, son comportement est similaire à celui

de la perforation. Quasi indestructible, mais vulnérable aux

Chomper

Apparition: W2 F

Tiré d'un lanceur bon marché ; se déplace à vitesse constante

Se déplace en ligne droite à vitesse constante. Peut être vaincu en le piétinant, mais

La boule de feu est inefficace. Perceuse à la main

Les attaques et les attaques à bulles sont efficaces.

Codex Kakibō

Apparition: W4

Marche en se déplaçant, fait demi-tour au bord.

Lorsqu'on marche dessus, il se divise en deux Kakibō

...Devient. La transformation en éléphant, combinée à une attaque

de hanche, peut la vaincre en un seul coup.

Lanceur à pointes

Apparition: W2, F

Etc.

À certains moments, il se déclenche

Des tueurs dans la direction où il est tourné.

Certains modèles s'allument au rythme de la

musique de fond. Ils sont généralement indestructibles.

Petit Goomba

Apparition: W3

Lorsqu'on l'écrase, il se divise en deux Goombas

Transformation en piétinement, style de déhanchement

Peut être vaincu en un seul coup sans être divisé.

Peut être vaincu en trois coups avec une Boule de Feu.

Machine Translated by Google

Kodeka Maimai

W10 W32 etc.

Bien que son corps soit plus

gros que celui d'un escargot, marcher dessus à grande vitesse peut causer des dommages.

Une fois sorti, son corps creux se déploie.

Son corps est vulnérable à toutes les attaques. Sa carapace peut être transportée

depuis

Compei

W36, SP, etc

Nara-iro (couleur Nara)

Rotation dans une zone fixe. Sections violettes r

Boule de feu, coup de nez, attaque à la perceuse

Peut être vaincu par une attaque mais réapparaîtra.

Après avoir subi des dommages

Ici ou Mokumokumo

W30, W66, etc.

Flotte dans l'air. Il n'a pas

Partie ressemblant à un torse, comme le Mokumokumo. Les boules sont inefficaces.

les dévorera en priorité. Il peut cependant être vaincu par d'autres attaques. Les attaques de feu sont nécessaires : trois

boules

de feu sont nécessaires pour le vaincre.

Säragashigashi (son onomatopéique)

W6, F

Air

空中を移動し、近 Lorsqu'il vous parvient, il se dirige

Il arrive. S'il y a des pièces ou des ennemis à proximité, il

être vaincu par toute attaque.

Koroboo

W4

ennemis ou objets de renforcement, etc.

Vous repousse au contact.

Peut être vaincu par n'importe quelle attaque.

Tourelle tueuse de recherche

F2

À un moment précis, déclencher un processus de recherche lié.

Au rythme de la musique de

fond, il existe des types qui tirent ensemble. Ki

Impossible à détruire, comme la tourelle tueuse.

J'approuve

W6

Il fonce sur le joueur en roulant.

On peut le faire rouler d'un coup de pied ou

d'un coup de nez. Les boules de feu et les bulles sont inefficaces ; le toucher à la tête le met hors de combat en un seul coup. Il

peut être vaincu avec des attaques plongeantes ou des attaques en forant.

Bateau

W4

Marche lentement et fait

demi-tour au bord des plateformes. Boules de feu et n

Marcher dessus provoque des dommages.

Koronborine

W10 W10 etc.

Courir d'avant en arrière le long du bord de la scène.

Vous ne subissez aucun dégât même en cas de collision. Plétiement

Si vous le heurtez en le déchirant, et si vous tombez dans un trou

Il agit comme un trampoline,

À bientôt Mew

FO. F12

Il entre et sort du tuyau

là où il vit. Il peut être vaincu en un seul coup

par une attaque circulaire ou une

foreuse. Lorsqu'il est touché par une boule de feu, il recule légèrem

Machine Translated by Google

Jouons

Comme la Seconde Guerre mondi 8

Il se déplace de gauche à droite dans le l'air et lance Piebos et autres objets. Il peut être vaincu par n'importe quel objet. Il renvoie également les obus lancés par le joueur.

L'attaquer est possible, mais le piétiner lorsqu'il tient un Pa bo inflige des dégâts. Le vaincu peut être vaincu par n'importe quelle attaque.

Du soleil

| W20 W50 etc.

Faites demi-tour et longez le bord de

Depuis sa carapace, il projette des blocs de glace et des coquillages.

Il peut être vaincu par n'importe quelle attaque.

Piranha pastèque

Gérer les W20, W41, etc.

Lorsque vous vous approchez, (il/elle/ça) sort la tête du tuyau et se tourne vers

Dissémine continuellement des graines dans la direction où il est ouvert. Graines

Peut être piétiné, mais repoussera le joueur. Peut être vaincu par des boules

ou des boules de feu, entre autres attaques.

Dormir

Takebo (Takebō)

W30, W50, etc.

Pied couleur châtaigne

Vert : descendre du bord d'une plateforme. Violet : faire demi-tour et marcher. Peut être transporté si on marche dessus. Peut être vaincu par des boules de feu.

attaques de bulles, attaques de forets et mouvements similaires

Coquille

Suppoko

F2、F4

Il marche lentement sur terre et dans l'eau.

Nage vers l'avant. Lorsqu'on marche dessus, il se transforme en carapace .

Peut être porté ou frappé. Peut

être vaincu par des attaques.

Tueur de visages

F21

Adhère aux plafonds et aux murs, et lorsqu'il s'approche

vole vers le joueur pour l'attaquer.

En vol, il détruit continuellement des blocs. Fu

Peut être vaincu par des attaques autres que celles de Iron Ba

Slydon

W56

Lorsque le sol ou une plateforme à cet endroit s'incline,

Vous glissez vers le bas. Vous subissez des dégâts si vous êtes touché sur le côté.

mais vous pouvez vous tenir debout dessus.

Un ennemi invincible. Réapparaît après un certain temps. Peut être vaincu

Effondrement

Chorochuu

W4W60, etc.

Retournez-vous sur le bord de la plateforme. Si vous tirez dessus et le relâchez, il foncera. Brick Pro

Détruit des blocs tels que ...ck. Lorsqu'il se brise, le

Zuracar

W10, W1 15

distance d'attaque

Lorsqu'on s'approche, il garde une certaine distance.

et s'enfuit. Quand il s'arrête,

Ils crachent des fruits pour attaquer. Ah

Peut être vaincu par n'importe quelle attaque.

Présent

Tsubochan

W47、W414

Faites demi-tour en utilisant une échelle normale pendant que...

Il marche, mais quand le pot se casse, il s'enfuit.

Descend du bord de la plateforme. Lorsque les boules de feu sont inefficaces.

Machine Translated by Google

Gros Goomba

W3, F

Lorsqu'on l'écrase, il se divise en deux petits Goombas.
Il peut être vaincu. Un coup de pied ou
de trompe en étant
transformé en éléphant, ou une attaque de hanche, suffira à le vaincre en un seul coup.

Gros Smokey

W30 W6, etc.

Encore plus grand que Kodeka Mokumokumo.
Légèrement plus grand. Il peut être
vaincu par des attaques autres que
les bulles, mais il faut neuf boules de feu pour la vaincre.

Grand Koroboo

W4

Ses mouvements sont identiques à ceux de Koroboo.
Il repousse les autres ennemis et les bonus.
Les bulles sont inefficaces. Un simple
coup de trompe, une attaque de foreuse ou un coup de hanche suffisent à le vaincre.

Grand Ranran Pakkun

W12 SP, etc.

Bien que plus grand, ses
mouvements et la façon de le vaincre
sont les mêmes que Ranran Pakkun. Il nécessite trois

Le tueur de Big Chase

F

Comme le Chase Killer, il s'accroche
aux plafonds et aux murs et aux
mouches. Il se dirige vers le joueur. En vol, il peut aussi
détruire les blocs solides. Les boules de feu sont inefficaces.

Thérèse

W5, W5

Si tu tournes le dos, il viendra vers toi.
mais si vous regardez Boo (Teresa), il devient capable de
frapper. Les attaques de base sont
inefficaces, mais ils peuvent être vaincus par la brillance

Timidité

Plante Piranha géante

W1W2 etc.

Entrez et sortez du tuyau dans
Leur habitation. Les toucher provoque des
dégâts. Les bulles peuvent être détruites avec une boule de feu ou une coupe éclair.
Inefficace. Il faut trois boules de feu ; les attaques en foreuse ou un coup de nez les éliminent en un seul coup.

Épineux

W20 W60, etc.

Descend des plateformes. Si au plafond,
Il se détache lorsqu'on s'en approche et glisse au loin.

Plante Piranha de Feu Géante

W5, F

Il entre et sort des tuyaux et projette des boules de feu.
Tire des projectiles. Les bulles sont inefficaces.
Peut être vaincu en un seul coup d'une attaque au corps à corps ou en trois coups d'une boule de feu.
Piétiner cause des dommages.

Toxine

W10 W4, etc.

Lorsqu'on l'approche, il charge. Tandis que c
Il repousse les blocs et les ennemis sur son passage.
Peut être vaincu en une seule attaque de foreuse.

Machine Translated by Google

Thwomp

W4⑬、SP❼

Tombe du plafond lorsqu'on s'en approche. Après avoir été piétinée, elle remonte à sa position initiale. Reprend sa position initiale.

En gros, un ennemi qui ne peut pas être vaincu. Le chevaucher inflige des dégâts, mais vous pouvez le chevaucher en étant transformé en Gro-bulle. Vous pouvez le vaincre en secouant

Marché

W40, W48, etc.

Un modèle plus grand que le Keselan. En plus des attaques Iron Ball, swing et drill, il est également transformé en Gro-bulle.

Toby

Gestion des W58, W59, etc.

On dirait une porte et elle va se précipiter pour la poursuivre tu t'approches. Attaque au piétinement

Remue le nez ; peut être étourdi par les attaques de foreuses. En cours.

Si vous ouvrez une porte pendant qu'il est étourdi, vous pouvez le vaincre.

Forme de porte

Droits

W4❹

Danse sur la musique de fond et répète les sauts à des moments précis.

Peut être vaincu par n'importe quelle attaque.

Hyden

F❶

Creuse le sol; quand

Dès que vous vous approchez, il bondit droit vers le haut en visant le joueur.

Vous pouvez le vaincre en le frappant avec une attaque au moment où il apparaît.

Peut être vaincu en piétinant l'ennemi lors de la descente.

Terrier

Plante Piranha

W1❷, W21, etc.

Il ne se déplace pas ; il entre et sort des tuyaux ou pousse hors du sol. Si on marche dessus, il se transforme en attaquant.

Vous subissez des dégâts, mais vous pouvez les vaincre en durant son état transformé.

Au revoir

W2❼

Lancé par Lakitu ; lorsqu'il tombe au sol ou sur une plateforme elle se transforme en pointe (épineuse). La toucher provoque des dégâts. Sauf pour les bulles,

Vous pouvez le vaincre en l'attaquant pendant sa transformation.

Soldat de feu d'artifice

W2, W[illegible]⑮

Il descend des plateformes en même temps que le train. S'il est déclenché par des actions comme celles-ci, il peut être ca

Les feux d'artifice ne causent aucun dommage. Décollement de hanche peut le vaincre avec l'attaque Foreuse ou Bulles.

Allumage

Condor-boîte

W20 W60, etc.

Ils volent en ligne droite à travers l'air

Ils s'approchent de vous. Ils transportent des capsules de questions et des ennemis.

Quand il est là, il laisse tomber quelque chose quand on s'approche.

...peut être vaincu par n'importe quelle attaque.

Bulle

W6❸

Sauter de la lave à un moment précis et projeter de l'eau

Ils le sortent. Ils vaporisent de l'eau dessus ou utilisent de la mousse.

Si vous le touchez, vous pouvez le vaincre.

Machine Translated by Google

Pont Hammer

W1, W2 Etc.

Saute occasionnellement pendant
lancer rapide de marteaux. Le marteau peut être dévié par un coup de nez
ou effectuent des actions similaires. Le corps principal peut être vaincu par diverses attaques
peut être vaincu par certaines attaques.

Boosuke

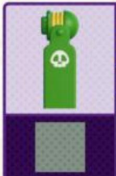
Par exemple, W4

Tourelles Boosuke ou depuis une ligne de tir hors champ
Couleur de la piste : violet. Vitesse :
Il vole rapidement. Les violets se déplacent
à grande vitesse. Avec le temps, il
Lorsqu'on marche dessus, ils se dégonflent lentement. Si vous ju

Suivant

Il s'approche d'un pas léger et bruyant.
et son corps s'étire verticalement. Lorsqu'il s'étire,
Cela dépend de Biyon.
peut être vaincu par n'importe quelle attaque.

Rétrécir



Tourelle Boosuke

Par exemple, W45 W49

À certains moments, il tire sur Boosuke
Il tire. La couleur du Boosuke qu'il tire
Le canon Boosuke est fixé dans
Il existe aussi un type qui tire directement vers le haut.

Birypyon

[Apparence W20

Il saute à intervalles réguliers ; si
S'il vous touche, vous êtes électrocuté et
subissez des dégâts. Boules de feu, nez… Vous pouvez vous tenir dessus lorsqu'il est là. Même si vous… les coups d'épée et les attaques de
foreuse sont inefficaces. Il peut être vaincu avec des bulles.

Ailes

F3

Il émerge du sol
et expire vers l'avant. Le souffle da
Il réapparaîtra après un certain temps.

Feu Gabon

Monde 6

Avance directe
Lorsqu'on s'approche, il projette une boule de feu qui se déplace en ligne droite
Il peut être vaincu par n'importe quelle attaque, mais
si vous soulevez la boule de feu et
Marchez dessus, cela cause des dégâts

Livres

Appar FO, F2, etc.

Nage lentement sous l'eau. Si lancé sur
il devient incapable de se déplacer sur place
· Il peut également être vaincu en piétinant depuis le haut.

Plante Piranha de Feu

Par exemple, W4FO

Il entre et sort des tuyaux et tire des boules de feu.
des effets. Certains types de tirs ciblent directement le joueur.
Grandes Grandes
et modèles à pulvérisation en éventail. Piétiner endommage les surfaces.
Peut être vaincu par des attaques même transformé

Mini plante piranha

F8, F15

Emplacement. Piétinement provoque
inflige des dégâts, mais peut être vaincu par des attaques pendant

Machine Translated by Google

Plante piranha noire

F8、SP10

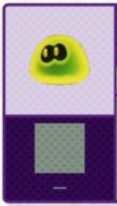
Ils adhèrent au terrain et aux blocs et infligent des dégâts lorsqu'on marche dessus. On peut les vaincre en les attaquant avec un bloc POW rouge ou un bloc POW.

Côté ventral

Hoppin

W30, W33, etc.

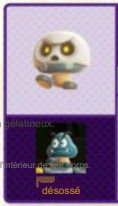
Lorsqu'on s'approche, simultanément avec l' amplificateur. Le côté à pointes ne peut pas être piétiné, b Peut être vaincu en marchant sur le côté. Othe Peut être vaincu par des attaques pendant le transfert · Peut être vaincu par des attaques lors du transfert d'objets.



Autour

W5⑤、W5⑨

Descendez de la plateforme et entrez dans le terrain gélatineux. Une fois à l'intérieur, vous nagerez tout droit. Il existe aussi des types qui transportent des pièces de monnaie à l'intérieur de leur corps. Peut être vaincu par n'importe quelle attaque



désossé

Bony Goomba

W1, W4 ⑬

Le mouvement est le même que celui d'un Goomba. Si elles se brisent, et un nouveau coup de pied peut vaincre la forme ou un Hip Drop inflige 1 Point. Ceux qui ont des os sont immunisés contre les boules de feu

Hebimushi

W2②、F⑬

Cassez les blocs le long du rail Ils se déplacent selon des schémas précis. Les rouges sont plus rapides. Ils peuvent être vaincus d'un seul coup en marchant sur leur queue non hérissée, ou en utilisant une attaque foreuse.

Je propose.

W2⑬

Le mouvement est le même que celui d'un Piranha Pla mais les boules de feu sont inefficaces. Un coup ou un pouvoir de carte, attaque foreuse ou bulle. Steppi ou par causera des dommages.

Hohoho

W2②

Lorsque vous vous approcherez, il bondira hors de son nid au plafond. Il attaque. Lors de son attaque, il brise les blocs de neige en avançant. Il peut être vaincu par n'importe quel type d'attaque.

Dommage

Mécha-Koopa volant

W6⑬、F⑳

Quand tu t'approches, il vole vers toi et peut être porté lorsqu'on s'approche. Déhanchement · Remuement de museau, attaque en forant, et si c'est une bulle, elle sera étourdie. Peut être vaincu. Inflige des dégâts si on lui saute dessus.

Bo-bo (onomatopée)

W6⑭

Se déplace à gauche et à droite pendant faisant demi-tour aux plateformes. Si elle s'enflamme en piétinant ou de manière similaire, elle projette de l'eau. Bords de plateforme. Explose occasionnellement . Vulnérable aux attaques de hanche . Tire des boules de feu sur le joueur. Peut être vaincu en lui versant de l'eau ou en utilisant des bulles.

Soldat de la bombe

W2⑫

Marche en descendant en sautant, en et attaques de foreuse. Vaincu en un seul coup par bulle

Machine Translated by Google

Tourelle de soldat bombardier

W2⓬

À certains moments, elle envoie une équipe de démiliage

Il ne peut être détruit.

depuis

Mère

Par exemple, W10, W23

Il se déplace lentement en s'accrochant aux parois et aux plateformes. Lorsqu'on marche dessus, sa carapace sèche se détache. Cette carapace peut être transportée. Il peut être vaincu par n'importe quelle attaque.

Maki Maki

Gestion W42 W50, etc.

Il fait les cent pas le long du bord du quai. Ensuite...

Vous pouvez le vaincre en tirant sur le bandage de sa queue, et

Une attaque en foreuse le détruit en un seul coup ; une boule de feu peut le vaincre en six coups.

Se recroqueviller

Majirō

W4❶、SP❹

lorsque vous vous en approchez ou lorsqu'ils s'engagent sur une pente.

Si vous piétinez ou utilisez un mouvement de balancement du nez pour l'enrouler,

Il peut être porté. Une chute de hanche ou

vaincue par des attaques autres que la Transformation en Éléphant.

Coquillage vert

Koopa Troopa vert

W2❺、W6❷

Descend des plateformes. S'il charge vers le bas, est piétiné ou renversé, il se déplace latéralement, brisant des blocs de briques. Il se transforme alors en une carapace verte qui peut être transportée. Certains types restent immobiles . Peut être vaincu par des attaques autres que la chute de hanche ou la transformation en éléphant.

Coquillage vert

Paragoomba vert

Par exemple, W25, W40

Se déplace à gauche et à droite pendant

Il saute. Si on lui marche dessus, il

se transforme en Koopa vert ; s'il est attaqué, il reprend sa forme normale. Toutes les attaques, sauf l'attaque de transformation, sont effic

Dommage

Mecha Bowser

F⓮

Descend d'une plateforme et marche.

Lorsqu'on marche dessus,

Peut être transporté. Les boules de feu sont inefficaces. Peut être d

Vaincu par une attaque de foreuse ou de bulle.

Dormir

Metal Taketwo (Metal Takeboo)

FF, etc.

La couleur se détache du bord de la plaque. Elle fait demi-tour et recule. Si elle est piétinée, elle peut être transportée. Attaque de transformation par chute de hanche ou par feu.

Peut être vaincu par des attaques autres que l'attaque A Tra

Coquille

Goomba avec casque (carapace à pointes)

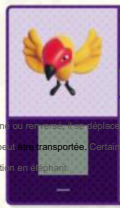
W62, W63, etc.

Traversez les rondins en descendant des plateformes. Ils roulent vers vous

Il tombe et glisse sur le sol.

Lorsqu'on marche dessus, elle se transforme en carapace qui peut être

Immunisé contre les boules de feu.



Merikondor

W2❸、W42, etc.

types qui se déplacent d'avant en arrière à l'intérieur d'un ensemble ont couru

Machine Translated by Google

Solvabilité

W10, W20, etc.

Aller-retour

Se déplacer d'avant en arrière verticalement et horizontalement dans l'air. Ah

Tous les types d'attaques sont efficaces, mais attaquer le corps est particulièrement important.

Cela ne fait que réduire le nombre de corps. Se cogner la tête

le vaincra.

Piranha osseux de Ranran

W2⑬

Le mouvement est le même que celui de Ranran Bakun.

Les boules de feu ne fonctionnent pas, mais ses

Peut être vaincu par des attaques lors

d'autres transformations. Dans Wonder, le

Morokon

W6④、W6⑮

Au début, il marche, mais quand il

au contact de la chaleur comme la lave

entre dans un état d'explosion et commence. Il peut être vaincu en piétinant.

Il peut sauter. On peut le vaincre en le piétinant avant et après son explosion.

Communication Sarr Killer

F⑫

Tiré d'un tueur à gages

La tourelle se dirige vers le joueur.

coups de nez, ou attaques en foret. Boules de feu et bu

Yokodori

F②

Il plane dans les airs et, lorsque vous vous approchez,

Il effectue une descente abrupte. S'il y a des pièces sur son passage

Il les emportera. Il peut être vaincu par

n'importe quelle attaque. On peut aussi l'écraser sous l'eau.

Koopa Troopa en patins à roulettes

W1⑥、SP⑨

Le comportement et la manière de

La défaite est la même que celle de la Troupe Koopa Rouge.

Il se déplace rapidement sur ses patins. Au

bord des pentes, il effectue des sauts puissants.

Gronder

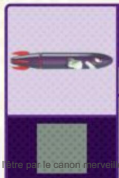
W6⑬

Se déplace sur des rails et tombera

si le rail est cassé. En gros

Il ne peut être vaincu par des moyens normaux, mais peut l'être par le canon merveilleux de Bowser.

lorsqu'il est touché.



Longue morsure

F⑲、SP⑩

Changement d'écran

Il arrive en volant directement depuis l'extérieur du champ de vision.

On peut rouler dessus, mais son altitude diminue progressivement

Il se bouche même lorsqu'il est touché par une attaque.

Les boules de feu et les bulles sont inefficaces.

Ranran Pakkun

W1②、W5⑪

Après avoir sorti la tête d'un tuyau, sur le sol ou

Elle court le long du plafond. Certains types chantent en rythme avec la musique de fond.

Il existe des types chantants. On ne peut pas les piétiner, mais ils effectuent des attaques magnétiques.

Peut être vaincu par des attaques au corps.

Machine Translated by Google

Spécial Ennemi

Personnages ennemis spéciaux

Apparence moyenne

Des ennemis spéciaux et Hana-chan apparaissent pendant Wonder

n, des boss qui se dressent sur le chemin de Mario et de ses amis

Introduction

Voici les personnages. Avant même d'avoir terminé le parcours,

Vérifiez-le également plus tard.

Géant Hoppin

*Ce n'est pas le nom officiel

W3❶、SP❾

Un Hoppin agrandi. Il partage avec Hoppin la capacité de sauter en synchronisation avec les sauts du joueur, mais il détruit également le terrain qu'il touche avec ses sauts.

Troupe de la grotte

W5❹

Tel un Koopa Troopa rouge, il recule et un Boo géant se rapproche.

Avancez le long du bord des plateformes tout en regardant vers le Roi Boo . Cependant, si le joueur devient timide, ses mouvements ralentissent.

Si vous lui sautez dessus, vous subirez des dégâts et il ne se réfugiera pas dans sa carapace. On peut le vaincre en le frappant avec un bâton.

Roi Boo

W5❸、F㉓

Chantant alors qu'il s'approche par la gauche

Mario

Apparaît dans les W40 et

Son apparence est similaire à celle de Mario.

Silhouette ténébreuse. Vaincue par des boules de feu ou des bulles.

Il se déplace pendant une durée déterminée et est immobilisé temporairement par un bloc POW. Il peut être vaincu avec 50 boules de feu.

Bowser Jr. / Wonder Bowser Jr.

Eau W11 W2, etc.

Entre dans sa coquille et

Il se déplace en tournoyant, crache du feu, etc.

Grâce au pouvoir de la Graine Merveilleuse, il peut changer de taille corporelle.

Dragon fossile

Seaman Mariachi

*Ce n'est pas le nom officiel de B

W66, eau F, etc.

Un dragon ressuscité d'un fossile par le pouvoir de l'émerveillement. Il tord son corps.

Il vole. On peut monter dessus et se déplacer en étant sur son corps.

F㉓

Transformé par le pouvoir du Merveille

Transformation

Bowser transformé. Une tête gigantesque

Se transformant en torse et en deux mains, ils lancent des attaques en rythme avec la musique.

Attaque

Ils attaquent avec un rythme entraînant et synchronisé

Immense Kotsun

Ce n'est pas le nom officiel. Ha

W6❺

Une laitue de taille remplissant l'écran

Un grand Gottsun qui tombe sans cesse.

Ils laissent tomber des blocs de joyaux et des objets cassables

ils cassent les blocs qui ne sont pas touchés, objets.

W1F, etc. ⓬

Plus un coureur qu'un ennemi

Kyoso.sif

Décider des rivaux en course. Même s'ils se percutent,

Aucun dommage n'est subi, et notre

Attaque

Les attaques ne touchent pas non plus. Visez

Victoire en trois parcours !

Amy merveilleuse

W32 F2 etc.

Plus grande et plus rapide qu'Amy Mouche. En vol, elle émet une lumière scintillante.

Merveilleux Hyden

F❶

Un hyden géant. Sa caractéristique de bondir droit vers le joueur est la même que celle de Hyden, mais il ne détruit pas seulement les blocs b

Pas étonnant qu'il soit insistant ※正式名

W4❽

Oshidashī, imprégnée du pouvoir du Merveille, est devenue plus puissante.

Écran

Sur la gauche de l'écran, un Bowser géant approches tout en poussant la statue de pierre.

Wonder Poosuke

W4❾、SP❹

Il est sensiblement grand et ne rétrécit pas facilement, même lorsqu'on lui saute dessus ou qu'on l'attaque. Il existe des types qui volent en ligne droite horizontale et des type

Gashigashi merveilleux

F❻、SP❾

Gashigashi rassemblés par Le pouvoir de la Merveille. Ils approchent par la gauche de l'écran. Ils brisent les blocs au fur et à mesure de leur progression. Leur mouvement peut être temporairement stoppé par un bloc POW rouge.

Wonderkyan (nom non officiel)

FO, SPO, etc.

en grandes quantités

Les nombreuses bulles de merveilles lancées disparaissent lorsqu'on marche dessus, mais rebondissent quand on marche dessus et peuvent vous propuls

Wonder Coronborin

[W1, W10, etc.

Coronporin alimenté par une énergie merveilleuse. Il existe aussi des types plus grands qui contiennent des Graines Merveilleuses.

Wonder Hoppin

W3❸

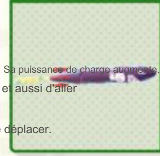
Lorsqu'on l'approche, il saute en même temps que le joueur. Sa capacité de saut est bien supérieure à celle d'un Hoppin normal. Lorsqu'il est vaincu, il laisse tomber une Merveille

Wonder Tosshin 群

W10, W19, etc.

Une toxine qui a formé un Ils affluent grâce au pouvoir de l'émerveillement. Sa puissance de charge augmente, lui permettant de voler haut dans le ciel, et aussi d'aller Il roule sur les ballons au passage. On peut monter dessus pour se déplacer.

Wonder Long Killer



F⓳、SP❾

Vous pouvez rouler et vous déplacer dessus ; le piétiner ou le frapper ne le fait pas et il continue de voler. Plusieurs peuvent voler en chaîne, en émettant des couleurs

Machine Translated by Google

"kaisetsu"

Explications des éléments et du mécanisme

À l'aventure

Objets que Mario et ses compagnons peuvent obtenir au cours de leur aventure

Aucune apparition

Soyez vigilant face aux pièges et aux mécanismes qui se présentent au cours du parcours.

shi ga

Tai Shoho

Apprenez à connaître les effets des objets et des mécanismes et comment y faire face.

Outre les pièces et les bonus, qui sont placés ici et là tout au long du parcours

Apparaître

ou apparaissent lorsque vous appuyez sur un bloc Question,

Apparence moyenne

Divers blocs et interrupteurs apparaissent dans les cours

Un aperçu expliquant divers mécanismes de ce type.

Contre-mesure d'effet

Veillez à bien connaître chacun de leurs effets et des contre-mesures possibles.

les utiliser habilement ou les éviter tout au long du cours

(terminaison verbale polie) apparaître

Passons à la suite

Aperçu des données

Article 10 fleurs / 1 pièce

divers cours 4

Il y en a trois dans chaque

Bien sûr ; une fois collectées,

vous recevez 50 pièces de fleurs.

Une fois collectées, elles deviennent transparentes, mais si vous les ramassez, vous obtenez 3 pièces de fleurs.

Mécanismes de type interrupteur : dispositifs qui déclenchent une action lorsqu'on marche dessus, qu'on les frappe ou qu'on les tire.

Mouwen Utilisé pour déménager dans une autre zone.

Mécanismes permettant la progression vers

Contexte 1 « Existence »

Type de [illegible]in : Mécanismes qui font partie de

le domaine ou le contexte

Type de dégâts : Mécanismes infligeant des dégâts au contact

Noms des articles et des mécanismes

Taihyo-teki tōji

Type/système d'éléments et de mécanismes : classés dans les six catégories suivantes,

Onjun Keisei

Classés par ordre de gojūon et regroupés par système

Objets : Objets que Mario et les autres peuvent obtenir

Type de bloc : Utilisés comme plateformes, et lorsqu'ils heurtent quelque chose peut arriver

3. Représentation graphique des objets et des mécanismes

Taihyo-teki tōji

4 Exemples de parcours ; les chiffres font référence aux plaques de

Oukoku (Royaume) Kochiku

Correspondance des nombres

Numéros de cours et correspondances pour le du Flower Ki

shotō

Îles des Fleurs — « SP » indique un monde spécial

à Seikaisetsu

5. Explication des caractéristiques de cet ennemi

Article : 10 pièces de monnaie en forme de fleur

Divers

[Cours divers

Il y en a trois sur chaque parcours ; en collecter une permet de gagner

10 pièces de monnaie en forme de fleur.

Après avoir été collectée une fois qu'elle devient transparente ; la collecter

octroie à nouveau 3 pièces de fleurs.

Objet : Champignon 1-UP

divers cours

Negotō

Lorsqu'elle est prise, les vies restantes du joueur dans One

sont ajoutées. Souvent à l'intérieur de blocs transparents

Il est souvent caché

Machine Translated by Google

Pièce de monnaie

W16, W19, etc.

Appuyer sur le bouton P l'active pendant une durée limitée.
Des pièces bleues apparaissent. Si vous
les collectez toutes dans le temps imparti.
Limitez la Chatty Flower qui fêtera ça pour vous.

Article : Fruits

divers cours

Lorsqu'il est consommé, il se transforme en éléphant
Il peut attaquer en reniflant et en projetant de l'eau.
Il apparaît principalement à partir des blocs d'interrogation
.

Article : Fleur Awa

divers cours

Au contact de l'air, elle se transforme en mousse et émet des bulles.
Vous pouvez les utiliser pour attaquer ou
en tant que plateforme. Elles apparaissent
principalement à partir des blocs Question.

Article : Petite pièce de monnaie en forme de fleur

divers cours

Petites pièces de monnaie en forme de fleur qui n'apparaissent que pendant
. En collectionner 10
équivaut à une pièce de fleur.

Objet Grande Graine

W1, W2, eau, etc.

Les précieux trésors du royaume
Le précieux trésor du royaume. Collectionnez-en 6.
Vous pourrez atteindre Bowser grâce à cela.
La couleur varie selon le monde.

Objet : Pièce invisible *Ceci n'est pas le nom officiel

W16, W41, etc.

Normalement, elle apparaît sous
forme de ligne pointillée et est invisible, mais
lorsque Mario, des carapaces, etc. le traversent, il m

Pièce de monnaie

divers cours

Ils sont placés à différents endroits tout au long du parcours.
; en collecter 100 augmente le nombre restant de un.
Collectez-les régulièrement.

Article : Champignon foreur

divers cours

Lorsque vous êtes pris en charge, vous
se transformer en foreuse et peut attaquer
avec la foreuse située au-dessus.
ta tête, ou creuser dans le sol ou cei

Objet : Super Champignon

[Cours divers

Si elle est prélevée alors qu'elle est encore petite, elle prend une apparence de sur
Des bonus qui se transforment en barre
de vie. Ils apparaissent
principalement dans les blocs « ? ».

Article : ? Capsule

W10 W42 etc.

Une capsule qui se brise quand
touche et éjecte un objet.
Principalement dissimulés dans les
tirettes et les interrupteurs à tirette, et parfois transportés p

Article : Super Star

divers cours

Un objet bonus qui confère
Invincibilité temporaire lorsque vous
ramassez l'objet. Pendant un court
instant, vous pouvez vaincre la plupart des ennemis d'un simple contact, mais attention à ne pas tomber dans un trou compte comme une erreur.

Objet : Fleur de feu

divers cours

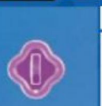
Lorsqu'il est capturé, il se transforme en Feu et en f
Vous pouvez lancer des Boules la pour attaquer.
Cela devient . Ils viennent principalement de Que et
apparaissent dans

Machine Translated by Google

Explication du système

Explications des éléments et du mécanisme

Objet : Pièce de monnaie en forme de fleur



divers cours

Pièces utilisables à l'épicerie.

La source d'énergie de Purin et des autres,

et peut également être utilisé pour briser des obstacles

sur la carte du monde.

Bloc de flocage

※正式名称 N'est pas

W40, W41, etc.

Appuyez sur l'interrupteur MARCHE/ARRÊT

état en pointillés

Un bloc qui alterne entre un

état en pointillés et une forme pleine.

Article : Bulle de levage

W16, W50, etc.

Le nombre diminue lors de la levée,

Si vous réussissez trois fois, il se brise, libérant les objets

Bloc : Bloc des prisonniers de guerre rouges

W18, W22, etc.

Lorsqu'il est frappé ou donné d'un coup de pied, il provoque un impact

Une vague est générée qui peut tout vaincre

ennemis à l'écran. Il peut également être transporté

et transportés.

Objet : Graine merveilleuse

divers cours

Une graine mystérieuse trouvée uniquement lors

Le Royaume des Fleurs ; collecter un bloc qui se matérialise. Il se matérialise

avant, permettent de passer aux cours

suivants. Leur couleur varie selon le monde.

Bloc : Bloc « Regardez par là »

W6

Ces blocs, situés jusqu'à quatre en

depuis les pieds du joueur.

Article : Perles merveilleuses

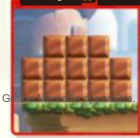
W1, W1 Etc.

Fragments de la merveille

Graines qui apparaissent pendant

Merveille. Récupérez cinq de ces fragments et une G

Blocage dur



divers cours

Blocs qui ne se cassent que dans des conditions spécifiques

ck. Outre le bois et la pierre, divers

Il existe des blocs fabriqués à partir de matériaux divers.

Article : Fleur merveilleuse

divers cours

Un objet mystérieux qui,

lorsqu'on le touche, provoque des dégâts importants : il peut se briser en le frappant ou changer de direction.

Sa couleur varie selon le monde.

Boîte à citrouille en blocs

W50, F

Une boîte en forme de citrouille qui peut

effectuer un déhanchement. Cela peut

contenir des objets tels que des pièces de monnaie.

Bloc de 10 pièces Flock

※正式名称ではない

| W11 W20 etc.

Ressemble à un bloc de briques

Cependant, il peut être touché jusqu'à 15 fois de suite.

17 pièces et une pièce de monnaie en forme de fleur

Trois cartes apparaissent.

Boîte en bois floquée

*Ce n'est pas le nom officiel

W2, W4 など

Peut être cassé en frappant ou en laissant tomber les hanches

Des boîtes en bois qui peuvent être détruites. À l'intérieur d'une

et autres articles

peut être trouvé.

Machine Translated by Google

Bloc transparent pour le personnage Flock

divers cours

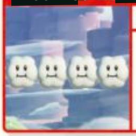
Un bloc transparent qui n'est visible
que lorsqu'on s'en approche avec le
personnage désigné.
Si vous connaissez son emplacement, d'autres personnages peuvent toujours l'atteindre.

Blocage T. Blocage

W20. W20

Un bloc qui, lorsqu'il est frappé
Vu d'en bas, il s'envole tout droit vers le haut, et
lorsqu'il est touché par une attaque de hanche
vue d'en haut, il s'envole tout droit vers le bas. S'il est touché sur le côté...

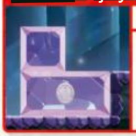
Bloc Bloc



divers cours

Une plateforme flottant à l'intérieur,
peut être transmis.

Bloc de joyau

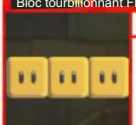


FO, SPO, etc.

Un bloc qui peut être cassé
après l'avoir frappé plusieurs fois.
Les pièces et les ennemis à l'intérieur
devenir partiellement visibles.

Bloc tourbillonnant Flock non disponible

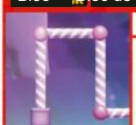
※正式名称



W10 W50

Lorsqu'il est touché, il tourne sur lui-même pendant un
moment. Jugement
et perd sa fonction de détection des collisions.
Bloquez-le. Une fois la rotation arrêtée, il
redevient possible de sauter dessus.

Bloc — Bloc de boule serpent Salut

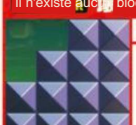


W2, SP

Apparaît dans Wonder ; lorsque vous vous approchez, un
bloc dans lequel la balle ondule et
s'étire.

Il n'existe aucun bloc qui ne puisse être cassé.

*Ceci n'est pas officiel



divers cours

Un bloc que le joueur absolument
ne peut en aucun cas être brisé.

mFlock Dash Rail

W1, par exemple, W30

Au contact, il propulse (le joueur) force
Un bloc mobile. Il existe aussi un type où
la direction et la couleur sont inversées
par des blocs ON/OFF.

Bloc : Boîte à cactus

W4

Une boîte en forme de cactus qui peut
être cassée en la frappant ou en effectuant
un hip drop. Elle peut contenir des objets tels que

Bloc : Bloc Chikuwa

par exemple, W4, W5

Un bloc qui s'abaissera si vous restez
Si vous sautez avant qu'il ne tombe,
vous pouvez y rester un court instant.
encore.

Bloc de tir Flock Point d'interrogation

W4, W3

Un bloc point d'interrogation qui
Frappé par en dessous, contre un
mouvement de hanche, il est projeté

Bloc

W40, W40, etc.

Ils peuvent être ramassés et
porté ou donné à coups de pied, mais si donné à coups de pied
Ils vont se casser. Certains pots contiennent de l'eau

Machine Translated by Google

Troupeau 鉄箱

※n'est pas le nom officiel. Bloc

W2, F19, etc.

Une boîte métallique incassable par des attaques normales

Impossible. Pendant Wonder,

Les bombardements visant le joueur

peuvent être détruits s'ils sont touchés.

au

※正式名 N'est pas

| W16, W42, etc.

Si on le frappe par en dessous, le ressort se détend.

Un bloc qui projette les ennemis et les

mécanismes situés dessus. Le rouge

possède un ressort plus puissant.

Troupeau : Ceci n'est pas un bloc en pointillés.

Comme la Seconde Guerre mondiale

Bloc solide spécial Un bloc qui se matérialise lorsqu'un

l'interrupteur spécifique qui est

en rythme.

actionné disparaît. Lorsqu'elle est rouge, il existe également un type qui se matérialise

Blocage : Coupe de bloc

Volume principal

*Ce n'est pas le nom officiel.

W4

Point Supérieur

Se bascule verticalement avec des blocs ON/OFF

Quoi — rouge

La plateforme qui apparaît ou

vous ne pouvez pas vous tenir dessus et vous ne pouvez pas non plus passer.

Bloc

Bloc transparent (nom non officiel)

divers cours

Généralement invisible, mais apparaît lorsqu'il est frappé

et révèle des pièces, des

champignons 1-UP, etc. Il peut

Devenir une plateforme qui vous permette d'atteindre

Boîte à cacahuètes Block

W13, W17

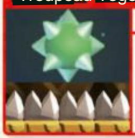
Une boîte en forme de cacahuète qui peut

être cassée en la frappant ou en

effectuant un hip drop.

contenir des objets tels que des pièces de monnaie.

Troupeau Togeprock



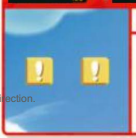
La Troisième Guerre mondiale

Un blocage qui vous fait mal quand

touchés. Certains sont sur le

sol parsemé de pointes s'étendant dans une seule direction.

Bloc Bloc !



divers cours

! Devient visible lorsque

porter le badge qui fait apparaître les

blocs. En plus de servir de plateforme, il

peut également fournir des indices pour trouver

Bloc des prisonniers de guerre

W2

Choc

Lorsqu'il est frappé ou donné un coup de pied, il

Elle génère une onde de choc capable

de vaincre les ennemis au sol, à l'intérieur

de l'écran. Elle peut également être transportée.

Bloc de glace

*Ce n'est pas le nom officiel

| W20 W21, etc.

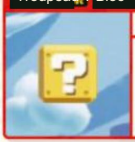
Quelle surprise

Un bloc de glace carré. Il peut se briser lorsqu'on le frappe.

Une fois qu'il commence à glisser

Il n'est plus possible de repousser cette décision.

Troupeau ? Bloc



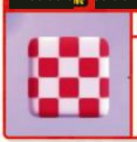
divers cours

Un bloc qui libère des pièces, des

bonus, etc., lorsqu'on le frappe.

En mode Merveille, elle devient violette.

Bloc de course d'amis de troupeau



divers cours

Jouez en ligne avec vos amis

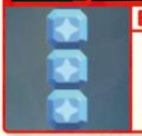
Limité

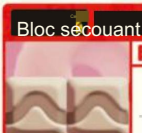
Un bloc qui apparaît uniquement sur les cours sous li

Appuyez dessus pour démarrer une course entre amis

Machine Translated by Google

Bloc Bloc





Nom officiel

Ce n'est pas le nom officiel. Bl... e par Frock Light Aucun

divers cours

présence du Royaume

Un bloc mystérieux qui existe dans le Royaume des Fleurs.

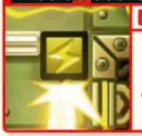
Il apparaît pendant Wonder

C'est le type opposé au type apparent et il y en a deux

Types

types. Aucun des deux ne peut être détruit.

Bloc de décharge



Livre SLI

F20、SP10

Choc électrique

Une décharge électrique se produit entre des blocs .

Attention ! Tout contact avec un choc électrique peut causer des dommages

On subit des dommages au contact de l'électricité.

Bloc : Blocage de balle

W2 W4 etc. 14

Direction

Un bloc qui, lorsqu'il est frappé,

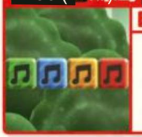
Il déploie une perche dans le sens des

rayures. Après un court instant, elle reprend sa forme initiale, alors dépêchez-vous !

caché

et agissez rapidement.

Bloc (Bloc)



Xylophone en métal

Comme la Seconde Guerre mondiale 12

Marchez dessus ou frappez-le pour

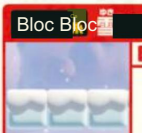
produire un son ; sauter dessus vous permet de sauter plus haut.

Types de xylophones en bois

Il en existe deux types : les xylophones en bois et les xylophones en métal. Au premier coup d'œil...

L'original est identique, mais le son qu'il produit est différent.

Bloc Bloc



W2 2

Peut être détruit par diverses attaques.

Froid

Blocs créés. Dans des mondes froids.

Existence

Existe dans le cours.

Bloc secouant

*Ce n'est pas le nom officiel.

Par exemple, W33, W40

Un bloc qui ne se casse jamais et que l'on peut frapper à répétition.

Si frappé par le bas,

Vous pouvez vaincre les ennemis situés au-dessus de vous, avec une ... ...

Faites-en bon usage.

Bloc Roulette Bloc

Caché

divers cours

Les points dessinés sur le bloc sont spéciaux

Un bloc qui change dans cette séquence. W l'élément

actuellement affiché

apparaîtra.

Bloc — Bloc de briques

Caché

divers cours

au-dessus d'un certain état

Si vous êtes touché par un bonus de Super état o

un bloc qui se casse. Il peut contenir

pièces de monnaie ou objets.

Bloc Bloc

Connexion CLI

W2 8

Un bloc qui relie

progressivement jusqu'à l'ascenseur connecté lorsque str

zenbô

Il se fixe à l'avant de l'ascenseur auquel il est raccordé.

L'utiliser à plusieurs reprises pour étendre la plateforme.

Bloc point d'interrogation long

Divers

divers cours

Un long bloc en forme de point d'interrogation s'étendant sur t

Contenu

bloc. Si le contenu est constitué de pièces de monnaie, il y

a le point jaune

Il y a (un certain nombre) de pièces incluses

Bloc Flock Wonder POW

W5 4

Shôgen

Apparaissant uniquement dans l'émerveillement, qu'est-ce que

Géant

Un bloc POW géant qui peut encore être touché.

écran entier

Ugaki

Lorsqu'il est frappé, il envoie une onde de choc qui se

propage.

Machine Translated by Google

Explication du système

Interrupteur

※正式名称

Interrupteur concernant les interrupteurs marche/arrêt, aucun

登場 W4❼、W4❽

Un interrupteur qui, lorsqu'on l'actionne,
alterne les blocs rouges/bleus et
blocs semi-solides à l'intérieur des
Bien sûr. Cela peut aussi entraîner des changements chez les Fleurs Bavardes

Interrupteur à ficelle

登場 W42, W4, etc. ❼

Un interrupteur qui provoque des
phénomènes étranges lorsqu'on le tire.
Lorsque vous relâchez la poignée, elle
revient lentement à sa position d'origine <.

Interrupteur : P

登場 W16, W1❾, etc.

Un interrupteur qui, lorsqu'on l'actionne,
fait apparaître des pièces pendant un
temps limité. Si vous ramassez toutes les
pièces bleues, trois Fleurs Bavardes apparaîtront et vous féliciteront.

Switch ? – Switch surprise

登場 W3❸

Lorsqu'on appuie dessus, les blocs en pointillés deviennent des
Un interrupteur qui les fait apparaître.
Avancez avant le l en pointillés.

Interrupteur Interrupteur à minuterie

登場 W1, W3 Etc.

Lorsqu'on appuie dessus, les blocs en pointillés deviennent solides pendant une durée déterminée. Limite de temps
Un interrupteur qui les fait apparaître.
Si vous appuyez à nouveau dessus à l'intérieur, le
minuteur sera réinitialisé.

Interrupteur d'éclairage

登場 W5W50, etc.

Lorsqu'on appuie dessus, un interrupteur s'allume
pendant une durée déterminée. Si on
appuie à nouveau dessus dans ce délai, le minuteur est réinitialisé.

Interrupteur à point d'interrogation

登場 W20, W6 ❸など

Un interrupteur qui, lorsqu'on appuie dessus, provoque une modification du cours.
des mécanismes déclencheurs apparaissent
ou des pièces de monnaie apparaissent, et
Les effets varient.

Interrupteur lumineux

*Ce n'est pas le nom officiel

登場 W5❸

Appuyer sur l'interrupteur éclaire la
zone, vous permettant de vaincre les
ennemis Boo et de rendre visibles les
blocs qui étaient visibles à la lumière.

Interrupteur : Pilier lumineux

登場 W10 W10 etc.

Fuite de lumière à travers les murs ou les
plafonds. Lorsque des pièces ou des objets sont frappés,
apparaître.

Mouvement Lifting du visage rouge (nom non officiel)

登場 W3❹

Un ascenseur qui ressemble à un tube de bambou rouge
Il se déplace sur des rails.
Un Hoppin est caché dans le trou de la pointe
et il apparaît quand on saute.

Interrupteur : Ficelle

登場 W10 W20 etc.

Lorsqu'on les tire, des pièces ou des capsules à point d'interrogation apparaissent.
Des cellules apparaissent. En appuyant sur le bouton fret
Vous pouvez saisir la poignée.

移動系 動く足場

※ Ce n'est pas le nom officiel.

登場 Par exemple, W11F 9

Un ascenseur de grande forme cubique. Rails
Il existe des types qui se déplacent sur des rails, et des types
pivoter sur place.

Machine Translated by Google

Il ne s'agit pas d'une plateforme déplaçable

W48, W2

Sharin (roue)

Un bloc muni d'une roue en dessous que l'on peut

Un bloc qui peut également être utilisé comme un

plate-forme.

Courant de légumes/d'eau en mouvement

FF, etc.

Suiryū (courant-d'eau)

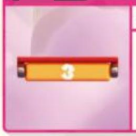
Soufflant un jet d'eau, le joueur

Le courant s'écoulera dans une seule direction. Si vous

nagez en portant votre sac, vous

pouvez également nager à contre-courant.

Compte à rebours du mouvement Ascenseur



W2

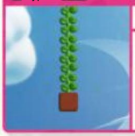
Lorsque vous roulez dessus, le compte diminue.

Lorsque l'ascenseur atteint 0, il tournera.

et perdre son statut de plateforme

Il revient au bout d'un court instant.

Type de mouvement : Vigne



divers cours

Vous pouvez vous agripper et monter ou descendre.

Cela peut apparaître lorsque vous touchez un bloc transparent

dans certains cas, et dans de tels

cas, vous pouvez souvent déménager dans une zone différent

Plan de déplacement Fossile

W6

Elle a une forme ronde, semblable à un os.

Rouler sur la lave. Plateformes et

disponibles pour utilisation et emplacements interrompus

Vous pouvez également entrer par l'intérieur depuis cet endroit.

Porte à mouvement

W40, W48, etc.

Placez-vous devant une porte et appuyez sur le bouton L.

monter pour se déplacer vers une autre zone

Ils peuvent se déplacer. Il y a aussi des portes verrouillées.

et les portes se séparaient en deux.

Mouvement : Trampoline triangulaire / Trampoline carré Exemples :

W4W41, etc.

En forme de triangle et de carré

trampolines. Pas seulement Mario

et des amis, mais aussi des ennemis

et les pièces rebondissent dessus, alors observez attentivement

peut également vous transporter vers une autre région.

Mouvement : Tuyau

divers cours

lieu caché

Placés à divers endroits dans la canalisation. L'eau

peut s'écouler, elle peut être poussée ; certains modèles

coulent. Entrée

tuyau de chenille mobile

W10 W10 etc.

Un tuyau ressemblant à une chenille arpenteuse qui apparaît dans Wonder et se déplace

comme une chenille arpenteuse

Tuyau. Le fait de rouler dessus vous fait bouger avec lui.

Peut se déplacer.

Type de mouvement : Averse

W30, FO, etc.

Des plateformes coulissantes à

certains moments, déversent des torrents de

pluie comme une cascade. On peut nager et se déplacer à l'intér

Des Lakitu

W2, W

Etc.

Le nuage sur lequel Lakitu se déplace. La neige laissée après

vaincre Lakitu

peut être chevauché, vous permettant de voler dans les airs et de vous déplacer

dans les airs.

Touches

FB, SPO

Apparaît uniquement pendant Wonder

et est une grande plateforme qui

recherche la position du joueur puis

Machine Translated by Google

Domino

移動系

W6❶

Direction opposée

Lorsqu'on la pousse, une pierre tombe dans la direction opposée.

Lorsqu'il tombe, il brise les blocs de briques et peut également

Pompe de levage mobile

F, P, etc.

Un mouvement de levage qui progresse en activant une pompe à l'atterrissage. Un mouvement de hanche vous propulse.

Trampoline Lift — nom officiel

移動系

W10, W50, etc.

Aucun

Il continue de rebondir pendant que vous

Tenez-vous dessus ; si vous appuyez sur le bouton de saut à l'atterrissage, vous pouvez sauter plus haut. Chronométrez vos sauts avec soin !

Ascenseur moelleux

移動系

W2❽

Une plateforme qui

Elle s'enfonce progressivement lorsque des joueurs ou des ennemis se tiennent dessus. La vitesse d'enfoncement var

Sealy de la hanche

移動系

W10 W10 etc.

Lorsque vous effectuez un hip drop, vous descendez ou monter et descendre

est une plateforme en bois surélevée. Se tenir dessus

N'oubliez pas qu'il peut parfois légèrement osciller.

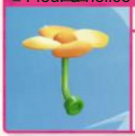
Ascenseur en mouvement

divers cours

Un ascenseur qui se déplace dans les airs. Rail

Il existe aussi un type où vous procédez le long

Fleur hélice en mouvement



W10 W2, etc. ❸

Lorsqu'on le saisit, il s'élève et peut vous transporter vers un espace aérien plus élevé ou vers une zone différente

Il apparaît après

Après un court laps de temps, il se lèvera automatiquement

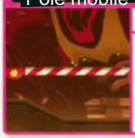
et disparaîtra de l'écran, alors soyez prudent.

Ascenseur en mouvement

W2❽

blocs. En frappant les blocs connectés, vous pouvez agrandir la plateforme.

Pôle mobile



W6❶❸

Une plateforme sur laquelle on peut marcher ou se suspendre pour se déplacer.

Avancez prudemment pour ne pas tomber.

Type : Fleur bavarde

divers cours

Lieux divers

Une certaine fleur parlante fleurit dans diverses parties de la

F. Elle égaye les autres et Salut

Ils encouragent Mario et les autres dans leurs aventures.

et contribuer à égayer leur aventure.

Mouvement Lifting osseux (nom non officiel)

W50, W6 ❸ Etc.

Source thermale / Marais empoisonné

Un ascenseur qui flotte sur la lave, les marais empoisonnés et autres substances similaires

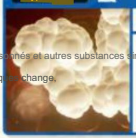
ascenseur. Lorsque le niveau de lave ou de marais toxique change,

Cet ascenseur change en même temps.

Montez et descendez.

Type de terrain

*Ce n'est pas le nom officiel



W1, W9, etc.

Des nuages qui éclatent en morceaux et disparaissent quand

Ils réagissent également lorsqu'on leur donne un coup de pied.

Machine Translated by Google

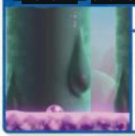
Ballon de but

divers cours

L'endroit qui sert de point d'arrivée du parcours.
Selon le cours, il peut y en avoir
plusieurs.
Visez à atteindre le but en vous agrippant au sommet.

Terrain : Aonuma

Sol toxique
*Ce n'est pas le nom officiel



W10 W52 etc.

Un liquide à la couleur étrange. Si vous
le touchez, vous perdrez immédiatement.
Faites attention à ne pas tomber.

Forme : Gel Terrain

W50, W50, etc.

En se déplaçant latéralement ou en effectuant un déhanchement
À l'intérieur du gel, le bouton de saut
permet des mouvements rapides.

Type de terrain

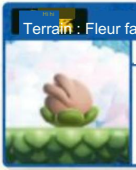
Ce n'est pas le nom officiel.

| W60 W7 , etc.

Si vous sautez d'en bas, vous passez par
et peut progresser
zone. Vous ne pouvez pas revenir d'en haut vers en dessous.

Terrain : Fleur fanée

Nom non officiel.



[Apparaît dans : Divers cours

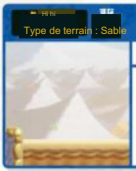
Il projette de l'eau lorsqu'il se transforme en éléphant ou
lorsqu'on arrose avec un pichet rempli d'eau. Les fleurs sont heureuses
Elles fleurissent, produisant des pièces et
articles.

Type de terrain Fleur joyeuse

Apparaît dans : divers cours

Une fleur qui s'épanouit à
l'approche, dispersant son pollen et
provoquant divers effets. Elle libère
souvent des pièces, mais parfois fait apparaître des points d'appui.
Des plateformes telles que des canalisations peuvent également apparaître.

Type de terrain : Sable



W40 W42, etc.

Du sable qui ralentit la course et
Réduit la hauteur des sauts. Si vous
possédez l'insigne Accélération,
vous pouvez vous déplacer rapidement même sur le sable.

Type de terrain : Demande d'eau

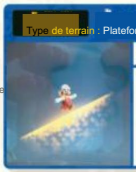
Ce n'est pas le nom officiel.

W1

De magnifiques fontaines installées dans plusieurs
endroits se transforment en éléphant
et peuvent contenir de l'eau dans leur trompe.

Placé dans la maison de Popplin ou dans le Colisée
— si vous obtenez le contenu,
Vous pouvez atteindre votre objectif.

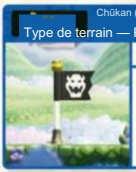
Type de terrain : Plateforme invisible *Nom non officiel



Apparaît pendant Wonder et pla
Les humains et les ennemis brilleront lorsqu'ils apparaîtront.
Ce sont des plateformes qui
deviennent visibles lorsqu'on s'en approche. Grimpez-y

Type de terrain — Point médian

Chūkan (Point médian)

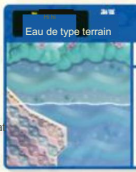


divers cours

On le trouve généralement au cours d'un cours.
Si vous faites une erreur, vous pouvez réessayer ici.
Vous pouvez commencer. Touchez en petit format
Devenir un super-État.

Eau de type terrain

Seishiki Oishi
*Ce n'est pas le nom officiel



FO, FO, etc.

En eau profonde, lorsque vous entrez
Commence à nager dans l'eau. Dorn
L'obtention du badge de coup de
pied permet de nager plus vite.

Machine Translated by Google

Menu Terrain : Lave

*Ce n'est pas le nom officiel.

W60, W60, etc.

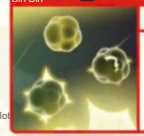
Un liquide chaud et bouillant.

Le toucher entraîne un échec.

Certains ennemis, comme les Mets,

peuvent flotter et continuer à dériver tout en restant à flot.

Biri-Biri



F

Un petit nuage d'orage invincible.

Le toucher inflige des dégâts, alors

avancez avec précaution.

Dégâts : Ara-Ara

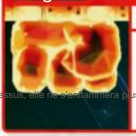
W6SP, etc.

Une pierre mystérieuse dont

La température fluctue, alternant

réchauffement et refroidissement. Si on verse de l'eau dessus, elle ne sera bientôt plus.

Dégâts : Poing de feu



F, F

Un seul coup.

Un poing géant enveloppé de flammes.

Ce seul coup peut briser des boîtes en fer et des briques.

Elle possède une puissance suffisante pour causer des destructions.

Dévoreur de [illegible] dégâts

W5, SP

Le toucher provoque des dommages ; danger

Des ombres noires dangereuses qui infligent

des dégâts au contact.

Leur taille varie et il existe des modèles mobiles et fixes.

Dégâts : Barre de feu

W4, SP,

Formation en forme de bâtonnet

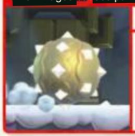
disposée en forme de bâtonnet autour d'un axe

Un amas de boules de feu roulantes.

Choisissez un moment sûr pour passer

et franchissez le seuil.

Dommages causés par Rolling Rock



W2, W4など

Ils roulent vers le joueur et

infliger des dégâts au contact.

Il existe trois tailles : petite, grande et très grande.

Les balles de grande et très grande taille provoquent un échec instantané si elles touchent

Dégâts : Roue de feu

W6

Sharin (roue)

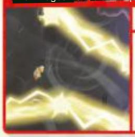
Des boules de feu en forme de roue se

déplaçant sur des rails. Elles peuvent être actionnées.

avec un interrupteur à tirette.

Dommages : Choc électrique

*Ce n'est pas le nom officiel



F, SP

Tonnerre survenant pendant l'événement

Merveille. Une faible lueur apparaît juste

avant l'impact ; réfugiez-vous

immédiatement dans un endroit sûr.

Brûleur de dégâts

Par exemple, W4-F

Des flammes qui jaillissent et s'apaisent

Un mécanisme de ce type. Actionner un interrupteur à tirette

peut affaiblir la force des flammes lorsqu'on tire dessus.

Il y a aussi de grands brûleurs.

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Guide du Royaume des Fleurs

Explications détaillées de chaque monde et de chaque cours.

Vainquez Bowser et reconquérez le Royaume des Fleurs !

Voyagez à travers huit mondes différents et embarquez pour une aventure extraordinaire.

« Le Royaume »

Dans le Royaume des Fleurs, cadre de l'aventure, le flux… Avancez tout en faisant cela.

Il y a 8 mondes au total, y compris les archipels W1 à W6 et le Monde Spécial.

Il existe plusieurs mondes. Terminez les niveaux de chaque monde pour collecter des Grandes Graines et prenez le contrôle du Royaume des Fleurs.

Terminer un monde vous octroie une Grande Graine.

Oukoku (Royaume)

Vaincre Bowser, qui a pour objectif de tout conquérir.

Carte générale et connexions entre chaque monde

Plaine rocheuse W1 Dokan P.070
Site minier W5 Kinkin P.294
Navire W2 Highlands P.138
W6 Mer de Magma Arbres P.340
W3 Golden P.192
Îles des Fleurs P.404
Désert de WA Hiderī P.226
Monde spécial P.500

Machine Translated by Google

•Flux de progression du monde

En cours

L'aventure commence à W1, et en chemin, Flower

Progressez jusqu'au niveau W3 en traversant les îles. Une fois le niveau W3 terminé, la carte des Îles Fleuries s'affiche.

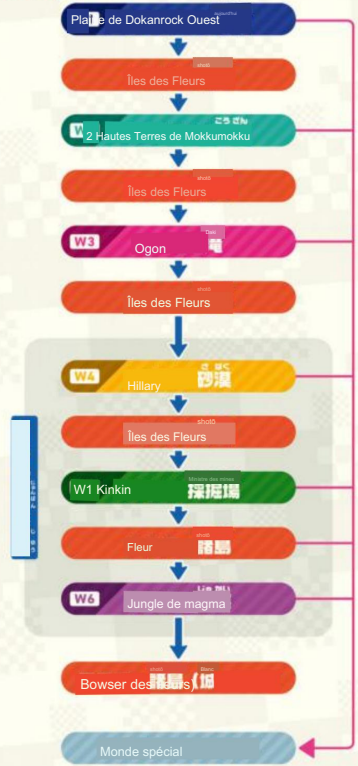
L'ordre dans lequel les niveaux W4 à W6 sont terminés est libre. Réservé aux joueurs chevronnés

Il existe aussi un monde spécial. Grand

Récolter six graines vous permettra d'accéder au château de Bowser.

Il est possible de le terminer, et le réussir mènera à la fin. Il n'y a pas d'ordre fixe pour le terminer, vous pouvez donc…

Graphique



Après avoir terminé le niveau W3, vous pouvez passer aux niveaux W4 à W6.

Guide stratégique

Vous pouvez les aborder dans l'ordre que vous souhaitez.

Il est devenu possible d'avancer le pu jusqu'au fond (

Il est nécessaire de réussir le cours ( ), et vous pourrez alors

.

Guide stratégique

Commençons par conquérir les mondes et les parcours environnants.

Vous pouvez vous rendre directement à W6, mais vous devez récupérer tous les Grands.

Graines de W4 à W6.

• Essayez de relever le défi

Monde spécial

Dans chaque monde, en réussissant certains parcours

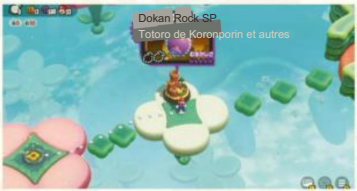
Vous pouvez accéder à un Monde Spécial.

Une fleur rugueuse apparaît. Le monde spécial

De nombreux cours difficiles sont préparés.

Difficile à réaliser sans une pratique considérable.

Je vais certainement les essayer.



Comme il est appelé « Spécial », chaque cours comporte cinq niveaux de difficulté. Utilisez les pages de stratégie comme référence pour viser un

Machine Translated by Google

Guide stratégique

Comment lire les pages stratégiques

À partir d'ici, chaque monde et chaque cours sont traités individuellement. Guide stratégique consultez la procédure de lecture des pages à partir d'ici.

Stratégie.

Comment lire la page de stratégie du cours

1. Nom mondial
2. Carte du monde : Connexions et liens au sein du monde vers d'autres mondes, et les cours et installations à l'intérieur du monde

Notation. Les cours et les installations sont indiqués par des numéros encerclés (Cours et installations : des informations sur les installations où l'on peut se procurer des semences sont fournies).

Dans la liste : les lettres de l'alphabet indiquent l'emplacement des cases cachées

Katakana indique l'entrée de l'emplacement du capitaine Toad

3. Cours et liste des coins et cartes pour chaque cours

Afficher les numéros de page contenant les guides et les informations utiles

4. d'excellentes informations sur le monde, en plus des informations mondiales. Visitez la boutique.

Informations sur la publication. Les articles du magasin général sont disponibles lorsque

Des badges et autres objets sont ajoutés occasionnellement.

Affichage. Informations sur les routes ouvertes et informations secrètes. Ouvrir une route

Sur la carte, certaines actions peuvent ouvrir des routes ou provoquer des conflits.

concernant les cours susceptibles d'apparaître sont affichées, et Ca

Ces informations expliquent l'emplacement de l'entrée où vous

Les informations cachées sur les pièces indiquent les emplacements où se déplacer vers certains

Des pièces de fleurs apparaissent. Selon le monde,

affiche également les emplacements où se trouvent des Graines Merveilleuses ou des Grands Miracles spécifiques

Comment lire la page de stratégie du cours

1. Nom du cours
2. Nombre de graines merveilleuses disponibles au cours du cours
3. Niveau de difficulté du parcours : cinq niveaux, à
4. Conditions d'affichage du parcours : Pour jouer sur ce parcours

Énumère les conditions nécessaires

5. Course entre amis : Jeu en ligne entre amis

Furen qui déclenche une course d'amis qui devient possible avec

Indique si un bloc de course entre amis apparaît

6. Objectif caché : obtenir plusieurs Graines Merveilleuses

Indique la présence d'un poteau de but

7. Pièges notables : dangers présents sur le parcours qui nécessitent de la prudence.

Liste des pièges/mécanismes. Pour plus de détails sur chaque mécanisme, voir la référence : explication

Voir l'explication « Pièges et mécanismes »

8. Des ennemis apparaissent sur des parcours exigeant de la prudence

Machine Translated by Google

personnage. Pour plus de détails sur chaque personnage ennemi, voir
voir explication/référence
Reportez-vous aux descriptions des personnages ennemis à la page 41.

9 État initial de la carte du parcours. Sur la carte

La signification des icônes est la suivante. De plus, les personnages ennemis

Placez cette icône à l'endroit où apparaît l'acteur

Point de départ du parcours de départ

Chikan (Point médian)
Pointe de Chine — point de contrôle à mi-parcours

Objectif parcours lieu d'objectif

Emplacement caché de l'objectif sur le par

Points stratégiques

10 Connexions cartographiques — Tions cartographiques indiqués par des flèches et des caractères katakana
Réessayer
Décrivez les connexions. Pour les connexions au sol, placez-en trois de chaque côté de la flèche.
Place Blanche Aller-retour
La présence d'un repère d'angle indique qu'un aller-retour est possible.

11. Émerveillement : État après avoir touché une fleur merveilleuse.
Publication / Affichage
Publie le plan du parcours. Après avoir touché une fleur merveilleuse
Si vous faites cela, le cours entier devient une merveille ; dans ce livre, les wo10 pièces de fleurs (trois types : –)
nder : de la Fleur Merveilleuse à l'obtention d'une Graine Merveilleuse, les woCoins
Publication / Affichage
La carte de la Merveille est publiée
Merveille

12 Omission de la carte *Sur les parcours où le déplacement est imposé,
La carte peut être omise. Omission de la carte
La zone située entre la ligne ondulée et la ligne ondulée
La section devient la zone située entre les lignes ondulées
Guide stratégique
13. points stratégiques : Points stratégiques à surveiller tout au long du cours
sont répertoriées. Elles correspondent aux icônes numérotées encerclées sur la carte.
et l'icône à côté de chaque numéro encerclé représente le contenu suivant

Stratégie d'acquisition de pièces Flower en 10 étapes
Stratégie Wonder Flower
Stratégie d'acquisition d'entrée
Guide d'acquisition des graines merveilleuses
Stratégie de but
Guide stratégique
Stratégie pour le combat contre Cooky

14 Icône : Cours qui changent
lorsqu'on les touche, lorsqu'on agit dessus ou lorsqu'on voit des éléments — icônes
et le texte l'indique. Des pièces peuvent apparaître dans des blocs et des objets similaires
Si une seule carte apparaît, omettez l'icône et la description.

être
en cas de mauvaise arnaque
Blocs d'objets de puissance (lorsqu'ils sont minuscules)
- L'élément en haut à gauche apparaît, affichant un
état suralimenté, et pour Yoshi et Totten l'objet au b

Champignon 1UP
Super Champignon
Fleur de feu
Super Star
Champignon foreur
Fleur Awa
Fruit de l'âme
Capsule à point d'interrogation
Soulever Shapon
Créature merveilleuse
Fleur merveilleuse (la couleur varie selon les régions du monde)
Graine merveilleuse (la couleur varie selon le monde)
Types
Pièces de monnaie fleuries
Fleur joyeuse (la forme et la couleur varient selon les pays)
Fleur fanée (devient une fleur joyeuse lorsqu'elle est arrosée)
Bloc transparent Fleur à hélice
Exclusif/Transparent
Blocs transparents spécifiques à chaque personnage (de gauche à droite : Mario, L)
Pêche, Marguerite, Crapaud jaune, Crapaud bleu,
Toadette, Yoshi, Yoshi rouge, Yoshi jaune,
Yoshi bleu clair (Trotten)
Bloc Roulette (les objets changent dans l'ordre des flèches)
Bloc de 10 pièces (frapper à plusieurs reprises fait apparaître des pièces, etc.)
Interrupteur marche/arrêt PP
Minuterie
Interrupteur à point d'interrogation
Surprise Switch
Interrupteur
Type à tirer
Interrupteur à flexible
(Bocal rempli d'eau)
Pilier lumineux
Boîte à citrouille
Boîte à cactus
Boîte à cacahuètes
Bloc de joyaux

Machine Translated by Google

hé gén

Plaine rocheuse W1 Dokan

Tuyau Seulement homme sai tiède

Un monde de départs rempli de mécanismes de tuyauterie

Donc Oukoku (Royaume) salsho

Une aventure dans le Royaume des Fleurs où s'étendent plaines et déserts. venture De nombreuses bêtes sont préparées. Le premier monde

Nom

Le monde qui marque le début de tout. Comme son nom l'indique, la difficulté globale y est donc relativement faible. Ici, ma

Habituez-vous aux commandes de Rio et des autres.

Les cours comportent de nombreux tuyaux et éléments liés aux tuyaux.

1 Oukoku (Royaume) P.072
Bienvenue au Royaume des Fleurs : Le Champ de Fleurs Origine

Dans le sur : Marche de Pakkun P.077

P.081
3. L'accusation de Zurakar et ses amis

4 Chototsu Moushin
Charge frontale : Je suis Tosshin [p. 086

5. Photo : Koromborin P.092

Attention aux mouvements brusques ! Koopa Troopa en patins à roulettes P.096

7 Forêt de pipes luxuriantes P.100

8 Le repaire de Gapon : Vallée des tuyaux rouges P.104

Funjin
En avant : Tosshin – Charge du lion frénétique P.107

La forêt crépusculaire de Biyon et ses amis P.112

P.116
1 Koronporin : S'élever dans les airs

12 Défi des badges : Parachute de chapeau Niv. 1 P.120

Défi des badges : Escalade Saut Niv.1 P.122

Défi des 14 badges Maître : Jet Run Niv.1 P.123

Okayama
15 Par-delà les collines et les montagnes : La course de Hana-chan P.125

16 Palais des plaines rocheuses de Dokan P.129

17 Abattez-les et passez au suivant ! Colisée de Cannon Lock P.133

18 Une courte pause — Foncez ! P.135

Faites une pause
19 Une courte pause : Salle de musique Wonder Piece P.136

Faites une pause
20 Une courte pause : Envolez-vous Koronporin P.137

21 Maison des badges des plaines rocheuses de Dokan P.071

2 Magasin général P.071

Machine Translated by Google

Informations sur Badge House

Après avoir terminé « Les collines où courent Zurakar et sa compagnie »

Vous pouvez entrer dans la Maison Popplin. Ici, le Parachute à Chapeau

On peut obtenir un badge. Il y a une courte période d'entraînement.

Des cours sont également proposés.

Badges disponibles

Parachute de chapeau

Si vous touchez une Fleur Joyeuse, des pièces apparaîtront le long de la ligne de guidage.

Essayez de vous mettre au défi de les ramasser en un seul saut.

Informations générales sur le magasin

×1

Devient disponible après avoir terminé « Les collines où

« Zurakaru et ses amis courent » et vous pouvez acheter

Des badges en guise de récompense et autres objets.

Articles de base à vendre

Récompenses Pièces	30	Champignon 1UP	20
Merveille Graine	100	Loterie à panneaux	10
Champignon 1UP	5		

Informations sur l'ouverture de la voie

Après avoir progressé vers le haut depuis le vaste désert où y

Un rocher bloque le passage. Pop

Si vous donnez 10 pièces florales à Rin, elle cassera le rocher.

et vous permettre de continuer.

Informations sur le capitaine Crapaud

Il existe au total cinq lieux répartis dans tous les mondes.

où vous pourrez rencontrer le capitaine Crapaud. Ce monde

comme suit : depuis la pipe des Îles aux Fleurs

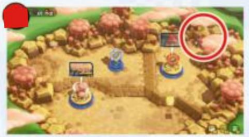
vous pouvez aller à W2 Mokkumokku Heights,

et depuis le tuyau de Jukai, vous pouvez aller à W6 Magma Jungle.

Il contient des canalisations cachées qui relient trois de ces emplacements. Les emplacements des canalisations sont

Lorsque vous aurez réussi l'objectif caché « Défi des badges », vous aurez atteint votre objectif final.

Dans « Sing, Dance, and Buckun March », une flûte apparaîtra.



Parachute de chapeau

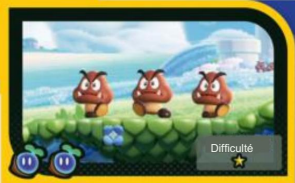
a un tuyau caché en haut à droite de "Lv.1".

"Le repaire de Gabon : la vallée des tuyaux qui s'enfoncent

Il y a un tuyau caché sur la droite.

Informations cachées sur les pièces

Machine Translated by Google



Difficulté

Apparence

Conditions

Oukoku (Royaume)

Bienvenue au Royaume des Fleurs

Hanabataké

Début du champ de fleurs

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Ennemis à surveiller

Ver de mesure

Château de la Terre

Hélice

Fleur

Bloc

Goomba

Un parcours qui sert de point de départ à l'aventure et qui

Difficulté faible, mais une zone cachée dans le ciel

regorgeant de secrets et bien plus encore !

Bloc de briques à droite

Un verrou apparaît

Apparaît lorsqu'on entre dans

Six pièces apparaissent

Commencer

1

Apparaît lorsque vous frappez le bloc de brique, le bloc nuageux

se transforme en 17 pièces et 1 pièce fleur

P.074

2

Chukan (Point médian)

Point de contrôle

Machine Translated by Google

2. Accédez à la zone aérienne cachée en utilisant le badge d'apparition de blocs

tōmei (transparent)Apparaître

En s'attachant à une Fleur à Hélice qui émerge d'un bloc transparent, vous pouvez vous élever jusqu'au ciel ; avec le badge de génération de blocs florales. En les équipant, des plateformes apparaîtront, vous permettant de vous déplacer dans la zone. Sous la zone, vous serez rapidement ramené juste avant le point de départ. En touchant le bloc en l'air, une liane apparaîtra, révélant un passage caché. Comment pas d'exploration sans

Vous pouvez accéder à la zone d'apparition des blocs.

Ici, vous pouvez collecter de nombreuses pièces et des pièces

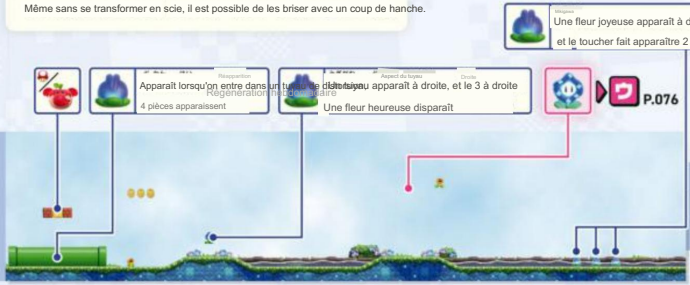
émerge
6 pièces apparaissent

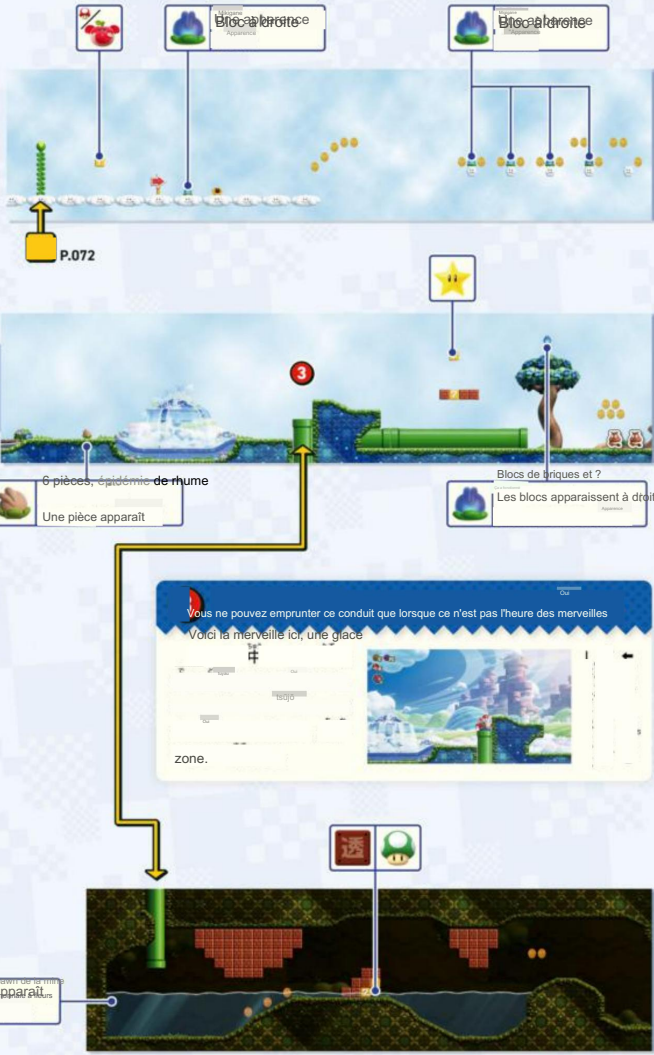
1 Bloc Secouez pour déplacer le bloc

Des blocs de briques en forme d'escalier peuvent être cassés par un

Attaque latérale avec le nez en étant transformé en scie ; cela rapporte 10 pièces de fleurs.

Même sans se transformer en scie, il est possible de les briser avec un coup de hanche.

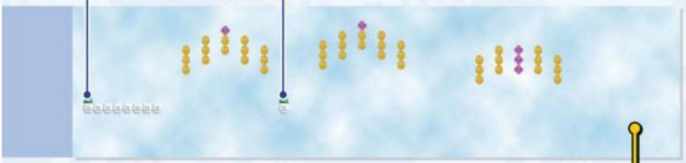



Bloc à droite
Bloc à droite
P.072
P.073
3
6 pièces, épidémie de rhume
Une pièce apparaît
Blocs de briques et ?
Les blocs apparaissent à droite
Vous ne pouvez emprunter ce conduit que lorsque ce n'est pas l'heure des merveilles
Voici la merveille ici, une glace
zone.
L'un apparaît

Machine Translated by Google

Bloc à droite
Une apparence

Bloc à droite
Une apparence



Blocs de briques à gauche et
Des blocs d'interrogation apparaissent

P.076

カ

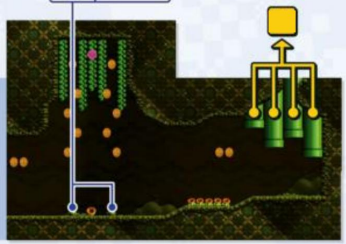
オ

Apparition de blocs d'interrogation
Peut être obtenu après leur apparition

But

Tuyau à droite
Une apparence

Une vigne apparaît



4. Sautez du sol surélevé

Jimen (au sol)

Si vous touchez la Fleur Joyeuse devant vous, une
Un tuyau sortira du sol. Si vous effectuez un saut en dash
depuis le sommet de ce sol, vous pourrez viser le sommet de

Tuyau Ru vers sol
distance
séparer
commencer rapprocher
ゴールポー
くなる。

Machine Translated by Google

5 : La tête du sol commence à bouger pendant Wonder !

De haut en bas

Pendant Wonder, les tuyaux montent et descendent, et les chenilles arpenteuses

Le parcours peut changer radicalement, par exemple en se transformant en tuyaux ! Si vous

Grâce à ces fonctionnalités, vous pourrez atteindre des endroits plus élevés en sautant.

Continuez donc tout en collectant les petites pièces de fleurs.

Un mouvement semblable à celui d'une chenille arpenteuse

Des tuyaux qui avancent lentement par endroits, grimpent

Pour te lever, saute quand tu

Le corps est courbé.

6. Installez-les une fois que le sol s'est tassé.

Mesurez à l'aide d'une règle le trou situé à

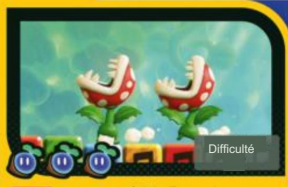
Lorsque le sol se dérobe, le

Fixez-le en place comme un tuyau.

Emprunter ce tuyau mène à la zone voisine

Vous pouvez passer à A.

Machine Translated by Google



Oukoku (Royaume)

Apparens Bienvenue au Royaume des Fleurs !

État : Transparent « Champ de fleurs de Rino »

走 Beaucoup de piranhas Ranran

Ils se précipitent sur le joueur. Ils chantent même pendant Wonder !?

Chantez et dansez

Plante Piranha Mars

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Sucre Bloc

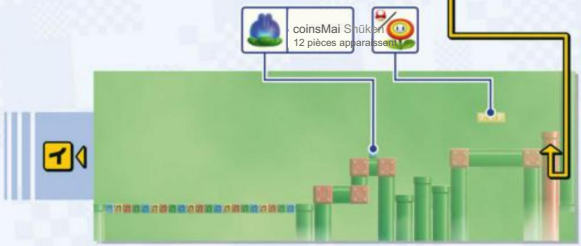
Ennemis à surveiller

Ranran Pakkun

Pakkun Fleur

Grand Ranran Pakkun

P.078



Tuyau Zone arrière/intérieure

1. Pénétrez dans la zone intérieure par le tuyau.

Zone arrière/intérieure

Tuyau rouge : Oui

Entrer dans le tuyau rouge vous permet d'avancer jusqu'à t

Allez à gauche et ramassez 10 pièces de fleurs.

obtenir.

Machine Translated by Google

P.077

2. La plante Piranha va-t-elle se mettre à chanter ?!

En cours

En mode Merveille, la musique de la Marche Pakkun commence à jouer.

L'écran commencera à défiler automatiquement. De plus,

Au rythme de la musique, des tuyaux disséminés s'élèvent.

Elles montent et descendent, tout comme les plantes piranha.

Les enfants chantent et dansent.

3. Sautez haut sur la plateforme de gauche

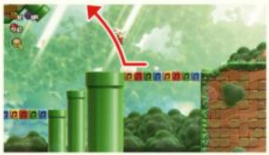
Juste avant la fin de la Merveille, un tuyau apparaît sur la plateforme au plafond.

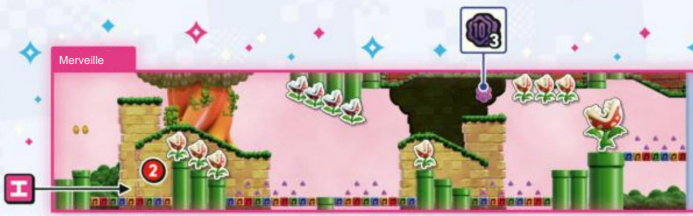
Le tuyau apparaît. Après avoir récupéré la Graine Merveilleuse, si vous utilisez le

Pour faire un grand saut, vous pouvez atterrir sur ce tuyau.

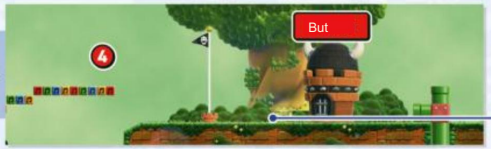
Vous pouvez faire cela, et si vous sautez plus à gauche, vous

pourrez atteindre le tuyau qui mène à l'objectif caché.





Machine Translated by Google



Grand saut depuis le bloc

Xylophone en bois

La distance entre le bloc et le ballon de but

Xylophone en bois

c'est un peu loin, mais si vous vous précipitez et effectuez un grand

Saute du bord droit du bloc de bois, tu

peut s'emparer du haut du but.

5 Ouvrir une nouvelle voie avec un objectif caché

Vous pouvez vous attaquer au sommet. Dégagez le parcours de cet objectif caché.

fera apparaître un tuyau caché en bas à droite du parcours,

vous menant à la rencontre du capitaine Crapaud sur les îles aux Fleurs.

Caché de

tuyau caché

Machine Translated by Google

Zurakaru et leur course

Course entre amis

Objectif caché

Apparaissez et dansez : La Marche des Piranhas"

Éliminer les conditions

Mécanismes notables

Arachide

Boîte

Bloc

Ennemis à surveiller

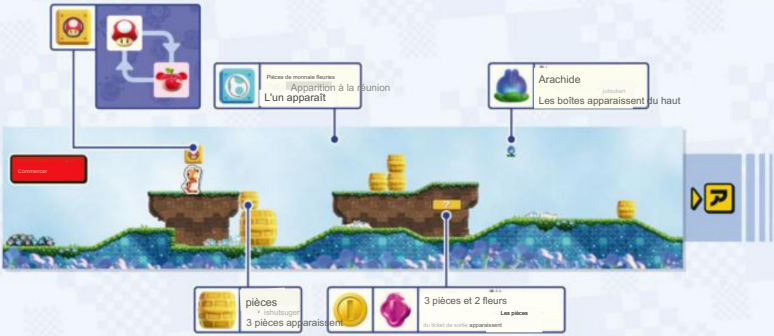
Zuracar

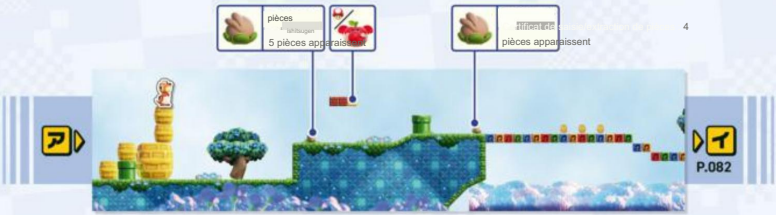
Troupe de la grotte

De nombreux Zurakaru apparaissent et courent

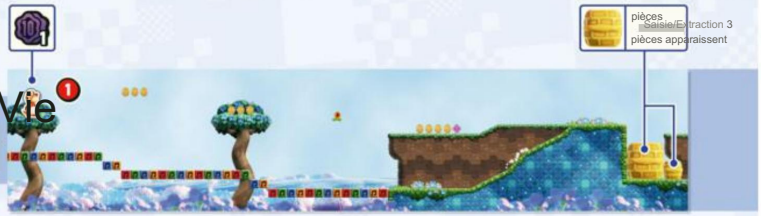
emportant divers objets.

Poursuivez-les et récupérez les objets.





Machine Translated by Google



Poursuivre et attraper Zurakar

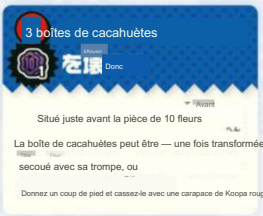
Un Zurakar transportant 10

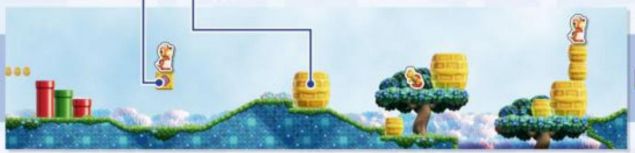
Les pièces de fleurs fuient sans

cesse vers la droite. Vous ne pouvez pas les attraper

mais il s'arrêtera devant un terrain en gradins

et s'arrêter avant le terrain où il est présent.





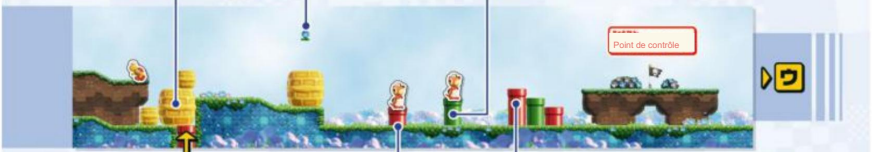
P.084

Machine Translated by Google

pièces
Génération de pièces
3 pièces apparaissent

Deux pièces, Fleur
billet de cheminée froide
pièce apparaît.

Maintenez la pression sur le tuyau pour obtenir des pièces
Génération toutes de cheminées jaunes
Jusqu'à 3 peuvent apparaître



Si vous poussez les deux tuyaux à gauche
Au total, 8 pièces et 1 pièce fleur apparaîtront.

Régénération hebdomadaire

Maintenez la pression sur le tuyau pour obtenir des pièces
Jusqu'à 5 éléments enfilés sur
des brochettes peuvent apparaître

Voir p.084

Une boîte de cacahuètes apparaît du ciel ; lorsqu'elle est cassée,
2 pièces et 1 pièce fleur apparaîtront

2. Appuyez sur l'écrou pour un grand saut.

Dans la zone souterraine accessible depuis le

Dans le tuyau, il y a 10 pièces de monnaie en forme de fleur suspendues en l'air.

Vous ne pouvez pas les atteindre par un saut normal, mais ils peuvent être éjectés par Zurakar.

Vous pouvez l'obtenir en écrasant le fruit et en faisant un grand saut.

écrire

4 Ne le réchauffez pas pour les jeunes enfants

Zurakar s'empare de la Fleur Merveilleuse et s'enfuit.

mais il y a un rebond un peu plus loin, donc vous pouvez

Rattrapez-vous rapidement. Si vous approchez et sautez tel quel,

Vous pouvez toucher la Fleur Merveilleuse.

Machine Translated by Google

5. Poursuivez Zurakar tout en collectant une Super Star

Pendant que le joueur devient invincible et de plus

Une superstar tombe du ciel

Tombant les uns après les autres comme des météores

Ils arrivent. Invincibles, fuyez les Zurakar qui prennent la fuite.

Poursuivez et foncez. Le temps imparti pour Wonder est de 10 secondes, mais en collectant fréquemment des Super Étoiles, Zu apprécie cela.

Récupérer une Super Étoile réinitialise le chronomètre de 10 secondes. Déplacez-vous vers la droite tout en poursuivant le Zurakar.

Machine Translated by Google

Les pièces de monnaie en forme de fleur sont
Régénération hebdomadaire
1 pièce apparaît

Deux pièces de monnaie ordinaires et une fleur
une pièce apparaît

Pièces
limite maximale
3 pièces apparaissent

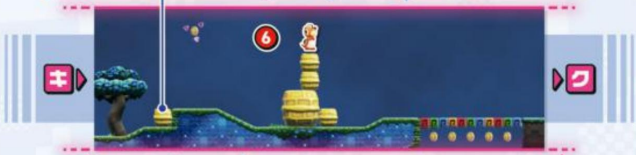
7 Saute avant d'être mis dans la boîte à cacahuètes

Lorsque vous approchez de l'objectif, Zu-rā kar s'échappe par la droite. Il crache des noix et cassera la boîte de cacahuètes, effectuez donc un saut éclair avant cela.

Zurakar s'enfuit en
tenant 2 pièces et
1 pièce en forme de fleur

Petites pièces de monnaie en forme de fleur
trois pièces apparaissent

pièces
Cloche du souvenir
3 pièces apparaissent



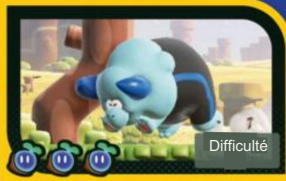
6

Acquisition

Rendez-vous au rocher pour l'obtenir.

Zu-rakar, portant une Graine Merveilleuse, court vers
Emplacement
à droite, mais à l'endroit plus loin où se trouve le tuyau
Il s'arrête, alors battez-le et récupérez-le.

Machine Translated by Google


Difficulté

Chototsu Mou Shin

Charge frontale : Je suis Tosshin

Course entre amis

Objectif caché

Attention
Mécanismes notables

Dur
Bloc
Arbre

Ennemis à su

Toxine
Erin
Merveille
Toxine de troupea

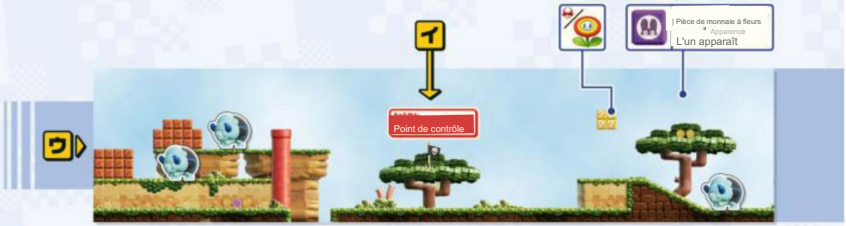
Examen
Condit
« Les artisans dirigés par Zurakar »
Clair

Un parcours où vous progressez en évitant Tossin.

Pendant Wonder, Toxine

Montez le troupeau et chargez en avant !

Apparaît lorsque vous frappez un bloc « ? », générant 6 pièces
et 1 pièce de monnaie Fleur
Régénération hebdomadaire
Pièces
apparaissent dans la rencontre
3 pièces
Commencer


Pièce de monnaie à fleurs
Apparence
L'un apparaît
Point de contrôle

Machine Translated by Google

1. Abaissez l'arbre à hanches pour attirer le Tossin

Si vous touchez le Hip Tree avec un Hip Drop deux fois
il atteindra le sol
Descendez jusqu'à. Si vous attirez le Tosshin vers la droite
et attirer le Tosshin, le bloc dur
vous permettant de passer à gauche

3 est caché à l'intérieur d'un bloc dur

La Fleur Merveilleuse est cachée à l'intérieur d'un bloc dur.

Si vous réussissez le Tosshin sur la bonne charge
En direction du joueur, elle peut briser le bloc dur, permettant
ainsi de toucher la Fleur Merveilleuse.

2

Frappez l'Arbre Hip où se trouve la Fleur Bavarde

Si votre largage atteint la cible, vous pouvez accéder à la zone aérienne.

Vous n'entrerez pas en collision avec Moku-Moku-Mo et vous ne tomberez pas vers le bas.

Avancez prudemment vers la droite et ramassez 10 pièces de fleurs.

Machine Translated by Google

4Tosshin no Ri に乗って進め

chu ushi

De dos pendant Wonder

Le groupe Wonder Totsin apparaît

Présent. Si vous roulez sur ce

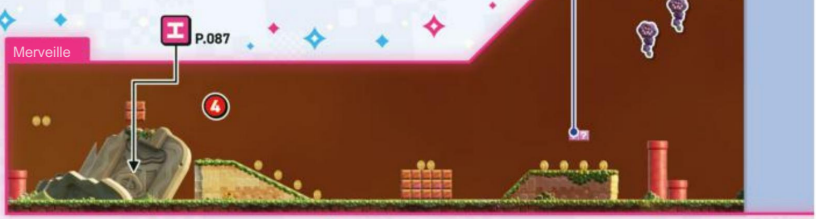
Vous pouvez aller de l'avant, mais étonn

Cassez la balle et ...

se contracte davantage vers l'intérieur et

Si vous roulez à l'endroit où se trouve la Graine Merveilleuse, vous continuerez automatiquement à avancer, en vous arrêtant.

En marquant des buts en chemin et en éliminant les ennemis rencontrés, vous atteindrez l'endroit situé au-delà. Cela vous permet de



Machine Translated by Google

Sept ballons de but ont été cassés.

Se connecte ensuite

Si vous poursuivez sans toucher
La Fleur Merveilleuse devient le but. Si le groupe Wandertossin détruit le ballon du but, vous ne pourrez plus marquer ici, mais cela vous permettra d'accéder à la zone suivante.

5 Peut être obtenu après que Tossin ait cassé le bloc dur

Cette pièce à 10 fleurs ne peut pas être collectée à vélo.
le groupe Wonder Tossin, donc procédez sans
Touchez la Fleur Merveilleuse. Guidez le Tossin sur l'arbre de gauche
de manière à briser le bloc dur qui entoure la pièce à 10 fleurs.
Vous pouvez briser le bloc dur.

Si vous envoyez le Tossin sur l'arbre à droite, il s'arrêtera devant le tuyau. Ensuite, poussez-le jusqu'à ce qu'il soit au bout.

Montez sur le Tossin et sautez

Le Tossin devant le tuyau
Envoyez-le charger vers la droite,
Montez à l'arrière. Si
Tottshin saute sur la pente, allez-y.
Sauter juste avant le poteau de but.

P.090

Machine Translated by Google

P.089

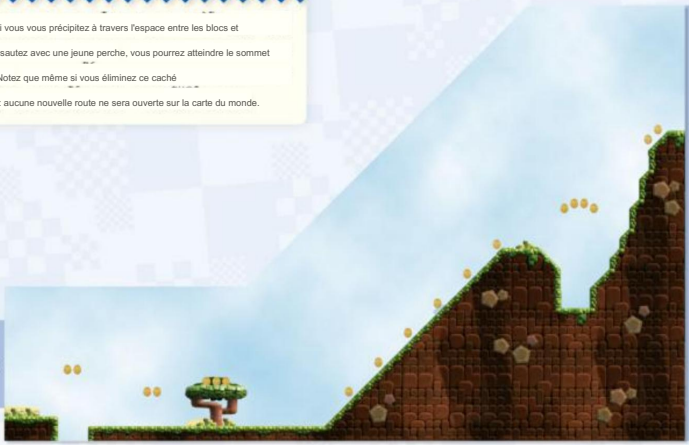
Saut en extension depuis 8 blocs

Si vous vous précipitez à travers l'espace entre les blocs et

Ensuite, sautez avec une jeune perche, vous pourrez atteindre le sommet

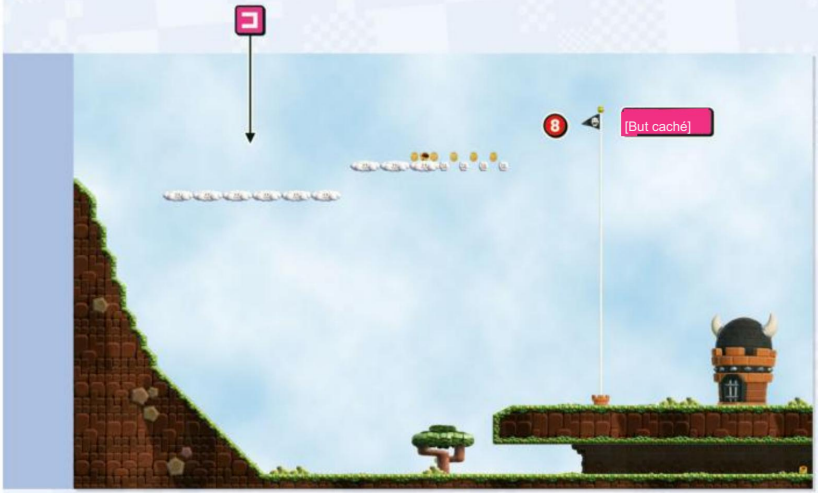
du but. Notez que même si vous éliminez ce caché

Objectif : aucune nouvelle route ne sera ouverte sur la carte du monde.



P.088

Machine Translated by Google



Machine Translated by Google

Rouleau, Koronporin

Course entre amis

Objectif caché

Effacer « La Course des Zuraruka »

Conditions

Attention
Mécanismes notables

Interrupteur P

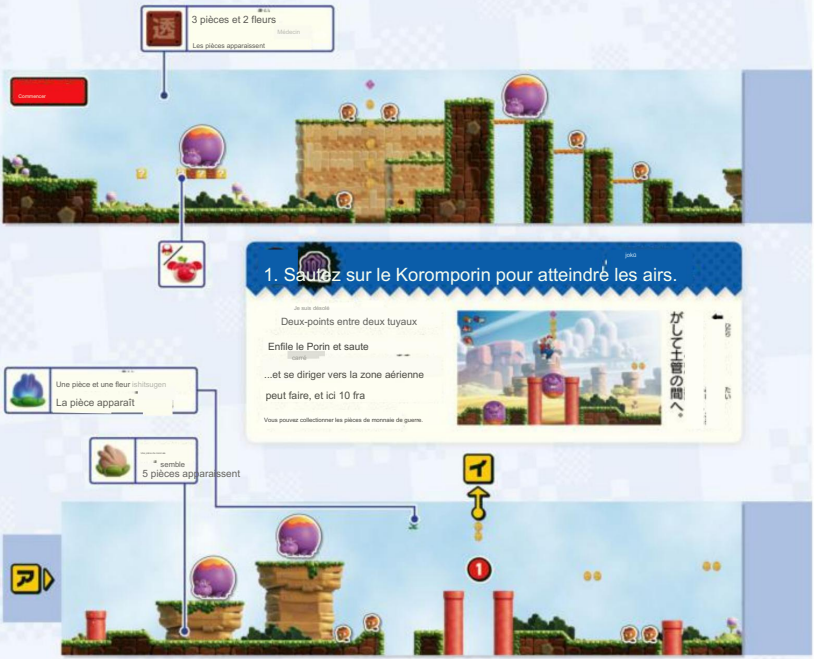
Attention à l'acide

Cœur Pori

Kakibō

Merveille Koronborine

Lancez les Koromporin qui apparaissent ici et là, en les insérant dans les espaces vides au fur et à mesure de votre progression.



Machine Translated by Google

Kidou

Donnez un coup de pied au Koopa Troopa rouge et activez l'interrupteur P.

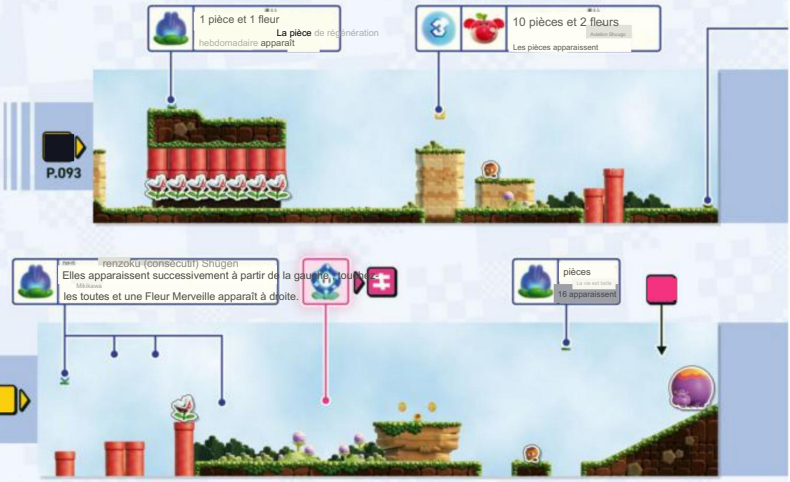
Lorsque vous appuyez sur le bouton P, des pièces apparaissent.

Les pièces disparaîtront au bout d'un court instant, mais si vous parvenez à toutes les collecter, la Fleur Bavarde apparaîtra.

et célébrer pour vous, alors essayez de viser cela.

Régénération hebdomadaire

Machine Translated by Google



4 Récupérez la Graine Merveilleuse située au-dessus de la tête du Koronporin géant.

Quand tu deviens une Merveille, les côtés gauche et droit sont bloqués par des blocs, ko
hors de portée

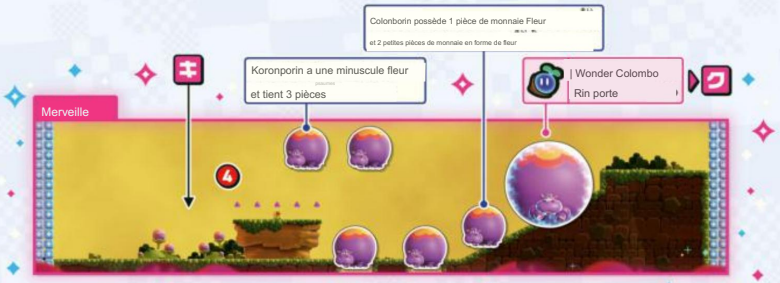
Dans cette zone, on trouve cinq Colonporin et un Wonder Columbo.

Un Rin apparaît. Il se débat et rebondit de manière exiguë et confinée.

... Visez la Graine Merveilleuse située au-dessus de la Merveille

Koronporin et bien chronométrer votre saut.

Vous pouvez prendre le
Graine
Merveilleuse
immédiatement, mais
puisque vous êtes là, essayons aussi de collec



Machine Translated by Google

Lancez 30 obus pour atteindre les blocs de briques

À la fin des deux

des tuyaux, il y a des briques

blocs enfouis dans le terrain que vous pouvez frapper

10 pièces de monnaie en forme de fleur

apparaître. Guidez le Koronporin

conseils

Il est recommandé de le guider et de l'atteindre

donc cette méthode

Explication

...sera expliqué.

Donnez un coup de pied à la coquille vers le haut ; après que le Koronporin se soit déplacé et se soit inséré dans l'espace, Kou...

Frappez le long bloc ?.

Si vous donnez un coup de pied à la coquille vers la droite, elle heurtera le bloc de briques

5. Foncez, écrasez le Koronporin et sautez.

Commencez par insérer le Koronborin dans l'espace juste avant la

Butez le ballon. Ensuite, courez et sautez de la plateforme élevée en frappant le Koronborin du pied ; si vous sautez haut juste après, vous pouvez attraper le haut du but. L'essentiel est de bien synchroniser et positionner votre saut.

Plateforme haute

Assurez-vous d'atterrir

au-dessus du

Koronborin de la

Plateforme haute – ajustez votre position

Machine Translated by Google

Attention aux passages piétons soudains !

Koopa Troopa en patins à roulettes

Course entre amis

Objectif caché —

Brisez les rochers qui bloquent le passage pour ouvrir la voie.

Condition : Laissez passer

Une scie à roulettes apparaît l'une après l'autre. Elles ne seront pas touchées.

Procédez avec prudence.

Mécanismes notables

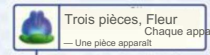
Il y a Bloc

Tirer le fil

Trampoline

Ennemis à surveiller

Patins à roulettes
Troupe de la grotte



Apparaît lorsque vous frappez le bloc « ? » avec un coquillage

Blocs d'interrogation enfouis dans le terrain

Lorsque vous frappez le bloc Question,
Dix
pièces de fleurs Shōgen apparaîtront.

Certificat de saisie/extraction

*Régénération hebdomadaire

*Ce n'est pas le nom officiel,

Machine Translated by Google

1 2 Vaincre 4 Koopa Troopas en patins à roulettes

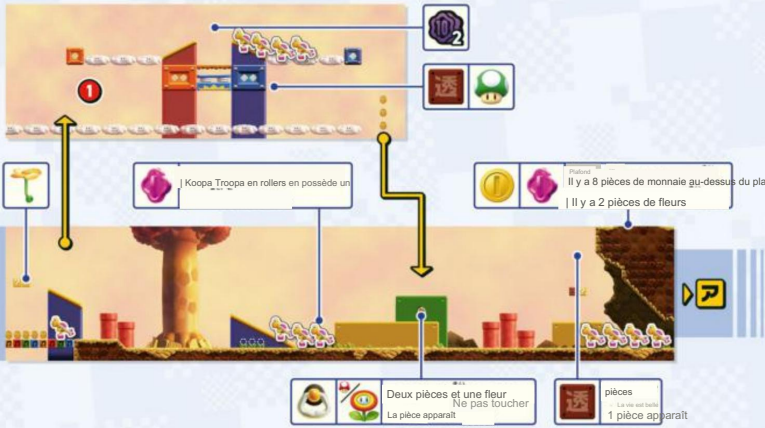
Dans la zone aérienne accessible en attrapant une Fleur à Hélice et dans la zone de départ de l'évasion, 4 Koopa Troopas en patins à roulettes apparaissent.

Si vous les battez tous, 10 pièces de fleurs apparaîtront.

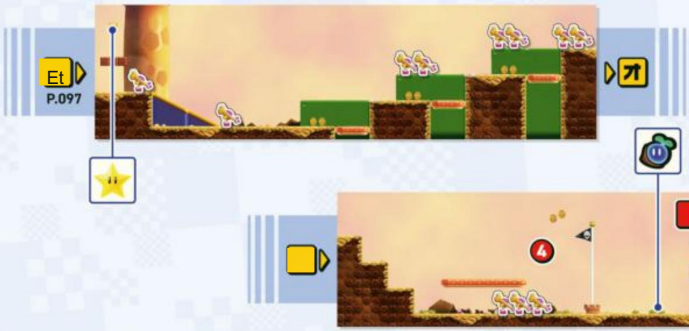
Il n'y a pas de limite de temps et vous êtes libre de choisir comment les vaincre, mais il est recommandé d'utiliser le bloc ressort situé au centre.

Quand un Koopa en patins à roulettes

Si vous touchez le bloc de panneaux en passant au-dessus de votre tête, la carapace verte rebondira et peut être délogé.



Machine Translated by Google



Sauter au bon moment depuis le trampoline.

Il y a un élévateur de trampoline juste avant le ballon de but.
Si vous l'utilisez pour sauter haut, vous pouvez attraper le haut de
L'objectif. Lorsque vous utilisez le trampoline, vous rebondirez
automatiquement ; coordonnez donc votre saut.
Choisissez soigneusement le moment et le positionnement.

En haut du trampoline, maintenez le bouton d'accélération et déplacez-vous vers la droite.
Essayez d'atterrir le plus près possible du bord droit.
Puis sautez haut.

Visez la cime de l'arbre tout en collectant 3 Pièces Merveilleuses

En cours
Pendant Wonder, des blocs apparaissent à gauche et
et vous collectez les cinq Pièces Merveilleuses situées
sur le parcours. Dans Wonder, vous progressez sur des plateformes invisibles vers la cime de l'arbre, mais
Elles ne sont visibles que lorsqu'on s'approche, donc cela peut être
Difficile de savoir où aller. Attention, un Koopa
Troopa en rollers pourrait surgir à tout moment.

Escaladez les plateformes invisibles pour collecter des Fragments Merveille. Si vous collectez tous les Fragments Merveille, les plateformes disparaîtront.
Augmentez la hauteur au sommet de l'arbre. Une graine merveilleuse apparaîtra, alors allez la chercher.

Machine Translated by Google

Lorsque vous cliquez sur le bloc ?, il apparaît en rouge.
Six mini-pièces de fleurs apparaissent

Apparaît lorsque vous touchez un bloc ? et 8 petites pièces en forme de fleur apparaissent

Lorsque vous cliquez sur le bloc ?, il apparaît, et quatre Mini Pièces de Fleurs apparaissent

Pièce merveilleuse
Apparaît lorsque vous collectionnez 100 pièces

P.097

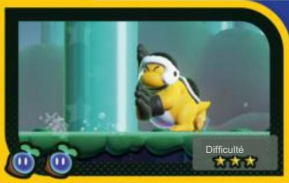
Merveille

P.097

Apparaît lorsque vous touchez un bloc ? et de fleurs (Mai Shûken) apparaissent.

Petites pièces de monnaie en forme de fleur
Apparence
11 apparaissent

Machine Translated by Google



Difficulté ★★★

Apparition 出現 «Course Hanayama Hanachan»

Éliminer les conditions

土管 Forêt luxuriante 森沼

tuyau Forêt "Marais

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Sol friable 管 毒沼

Ennemis à surveiller

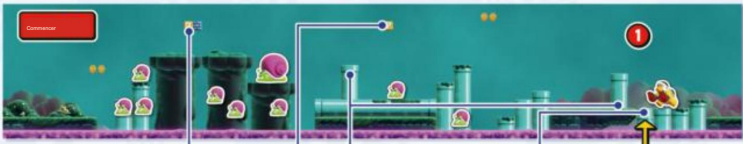
Mère Petit mollusque Oshidashi

Il y a beaucoup de pipes et beaucoup de mollusques

De nombreux points d'apparition

Ce parcours comporte de nombreux coquillages.

et de nombreux ennemis qui repoussent. Attention, le fond est un marais empoisonné.



Lorsque vous insérez un tuyau, il mène plus loin dans

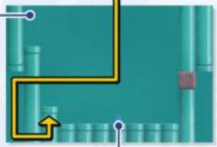
Shatsugen

Six pièces apparaissent

Maintenez le tuyau enfoncé pour gagner jusqu'à 9 pièces

Shatsugen

et 1 pièce de fleur apparaît



1. Tassez la terre pour la mettre en place.

Poussez le tuyau vers la droite pour qu'il repose sur le tuyau dont la partie supérieure est bosselée.

Placez-le pour le verrouiller. Accédez à la zone à partir d'ici.

et collectez 10 pièces de fleurs.

Apparaît lorsque le tuyau est verrouillé, et à droite

Une pipe et une MaiMai apparaissent sur le côté

Maintenez le tuyau enfoncé pour gagner jusqu'à 9 pièces

Tashutsuken

et 1 pièce de fleur apparaît

Nom officiel

*Ce n'est pas le nom officiel

Machine Translated by Google

3 devant Loi Droite

Si vous poussez d'abord le pot en terre cuite inférieur vers la droite, vous pouvez l'insérer.

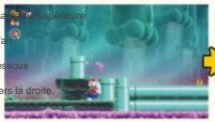
Au sommet d'un tuyau étroit dans sa supérieure

Lorsque vous aurez inséré le tuyau, Wa

Une Fleur Merveilleuse apparaît. Ci-dessous

après avoir poussé le tuyau inférieur vers la droite,

Poussez le tuyau supérieur.



Quel numéro

• Si vous poussez le tuyau inférieur complètement à droite, vous pouvez pousser le tuyau supérieur

Si vous continuez à pousser le tuyau, jusqu'à [nombre] pièces de monnaie seront

Réessayer Secoué à froid

9 pièces et 1 pièce Fleur apparaissent

4 pièces Fleur

source d'apparence

Une pièce apparaît

10

2 pièces, Fleur

Apparence rouge

Une pièce apparaît

2

Bouche (entrée)

入口をふさぐ土管を神そう

10 fleurs dans la zone souterraine accessible par le côté

Vous pouvez récupérer la pièce Wario, mais l'entrée est bloquée.

Se transformer en Sou ou utiliser la carapace du Mai-Mai pour briser le

Après avoir cassé le bloc, poussez le tuyau vertical vers le l

Lorsque vous insérez le tuyau, il appa

et vous plongez immédiatement dans l'émerveillement.

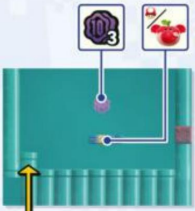
P.102

Deux pièces, Fleur

- Une pièce apparaît

P.102

Machine Translated by Google



Utilisez la chenille arpenteuse comme point d'appui pour progresser dans le poison

En cours Shakuto

Pendant Wonder, la chenille arpenteuse

Nous apparaître

Le tuyau à insectes réapparaît. Et toko

Aba

Les points d'appui à l'emplacement ne sont pas

Insecte Shukuto des marais vénéneux d'Hiro

Le vaste marais empoisonné est sillonné par des tuyaux de tête.

Donan ci-dessus

Il n'y a pas de danger à se tenir au-dessus du tuyau de torsion.

Tochū

Marais empoisonné.

Vous pouvez le traverser. Attention au marais empoisonné en chemin.

afin de ne pas y tomber.

Soyez prudent.

Apparition de la chenille segmentée sur le... Dans les sections où vous

marais empoisonné

Nous

traversez un vaste marais empoisonné, il y a des tuyaux de téléportation de type chenille arpenteuse. Il y a des tuyaux de tête. Attention, ce tuyau de la comptera immédiatement comme une erreur. Vous ne pouvez pas monter dessus, alors passez tout droit...

Machine Translated by Google

Hors du mode Merveille, vous pouvez placer des blocs dans le sol.

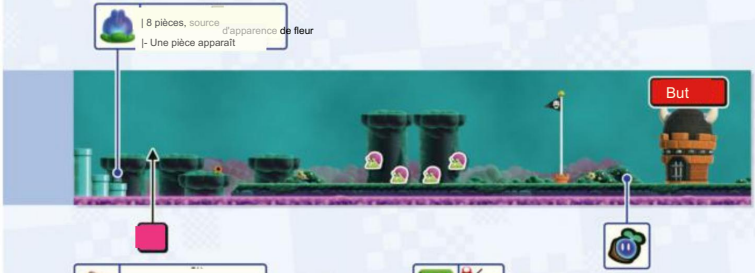
Si vous arrivez ici sans avoir touché une Fleur Merveilleuse, le tuyau
L'accès sera bloqué par des barrières physiques et vous ne pourrez pas entrer.

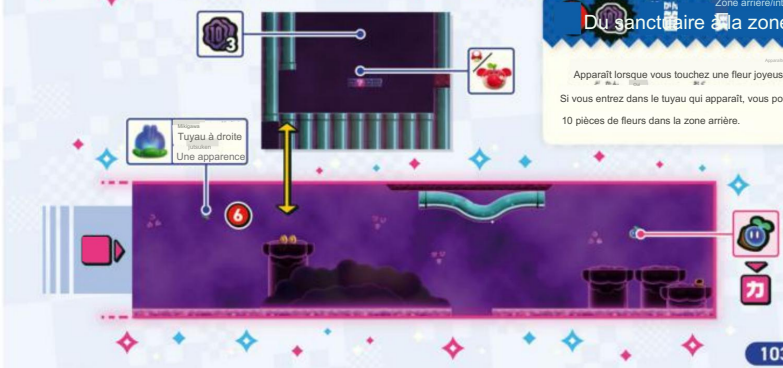
Vous pouvez briser les blocs durs en les frappant avec une petite coquille.

Si vous repérez un Koopa Troopa, donnez un coup de pied au petit Koopa Troop
devant vous vers la droite et poursuivez-le.

Casser le bloc dur

...alors vous pourrez
entrer dans
tuyau et collecter le
10 pièces de fleurs situées dans le bac





Machine Translated by Google

La cachette du Gabon

Célibataire

Vallée des canalisations qui s'enfoncent

Course entre amis

Objectif caché

"Course Kasa-yama Crossing Hana-chan"

Conditions
Éliminez les conditions

lieu caché

Ce parcours présente de nombreux Gabons qui apparaissent et s'enfoncent dans le sol. Superbe

tout au long. Il existe également des endroits où vous pouvez progresser de manière inattendue.

souterrain.

Mécanismes notables

Pipe du cœur entrée

Bloc

Nouilles de riz rouges POW

Bloc

Avis

Gabon

Pakkun Fleur

Trois pièces et deux fleurs

Les pièces apparaissent

Un tuyau apparaît en haut à droite

1

Entrez dans la zone par le tuyau apparu.

Zone arrière/intérieure

Touchez la fleur joyeuse

Si vous le faites, un tuyau apparaîtra ; entrez

Déplacez-vous vers la zone arrière. Droite

Continuez et collectez 10 pièces de fleurs.

Prenez les pièces.

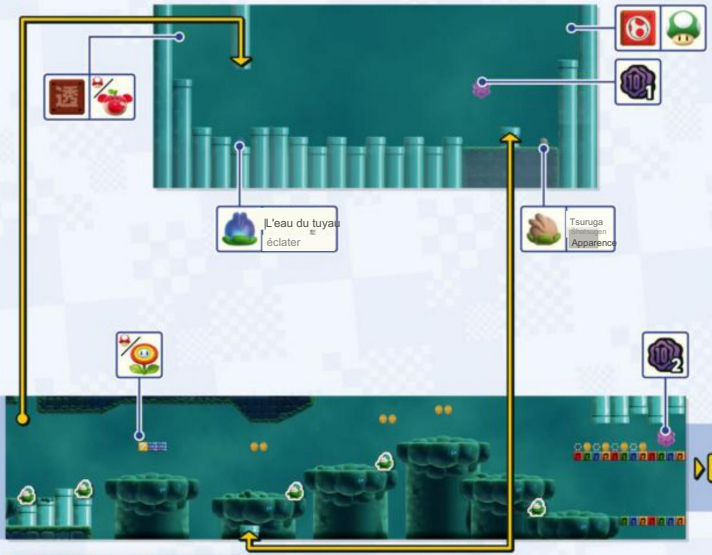
semble

Il y a 8 pièces au-dessus du plafond

pièces

3 Trois pièces ap

Machine Translated by Google



3. Rester debout sur le sol vous fera tomber sous terre.

La pipe avec une fleur bavarde
descend quand on le chevauche,
et si vous continuez à le conduire
Vous tomberez sous terre et pourrez toucher la merveille.
Fleur.

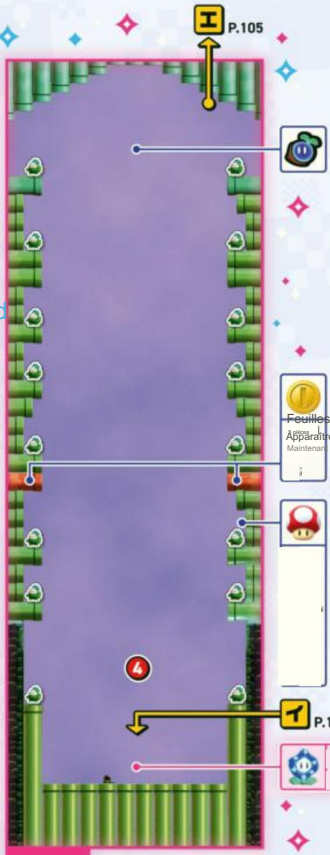
être (auxiliaire passif en japonais)
Continuer

2 Fleurs joyeuses

Apparaît lorsqu'on le touche

Un Gabon et une plante piranha
Zone arrière/intérieure
À l'arrière de la zone avec trois ennemis-3,
et il apparaît lorsqu'on le touche
Dix pièces de fleurs apparaîtront
Acquisition
Alors procurez-vous-les.

Machine Translated by Google



4 Combattez les Gabons pendant votre ascension

Si vous tombez sous terre et touchez la Fleur Merveilleuse, le tuyau

La lumière commence à monter, les alentours s'illuminent et la musique commence à jouer.

· Puis des Gabons apparaissent à gauche et à droite, au rythme du rhy

Ils lancent des Shurlingans. Le tuyau lui-même

elle s'élève de manière dynamique, et lorsqu'elle atteint le sommet, une application Wonder Seed

Vous pourrez ensuite remonter à la surface par le tuyau.

P.105

Machine Translated by Google

Shishi Bunjin

Montez et chargez [Shishi Funjin]

Course entre amis

Objectif caché

Problème

Course Hana-chan par-delà la montagne et la colline

Éliminer les conditions

Montez à bord du Wonder Tossin depuis le bas jusqu'à

progresser dans une zone dangereuse où

Le danger approche par en dessous. Mémorisez la position des ennemis et des pièges.

Attention

Mécanismes notables

Ennemis à surveiller

1 Poursuivez votre route en chevauchant le troupeau de Tossins

Il y a une Fleur Merveilleuse juste après le début

Près de l'avant

Un point, et de là, vous chevauchez le troupeau de Lanceurs

Merveilleux jusqu'à juste avant le but. Un marais empoisonné surgit des profondeurs

Le marais

empoisonné approche, et si vous êtes laissé pour compte, vous ne serez pas

Vous pourrez échapper au marais empoisonné, mais vous y perdrez la vie. Alors dépêchez-vous et avancez.

P.108

*Ce n'est pas le nom officiel

Machine Translated by Google

4. Utilisez un bloc POW rouge pour éliminer toutes les boîtes de cacahuètes en une seule fois

Je plaisante.

Blocs durs sur la rangée du bas, boîtes de cacahuètes sur la rangée du hau

Aux endroits comportant un rebord, descendez du groupe de Wonder Tossin et rejoig niveau supérieur

Le bloc POW tel quel, et si vous vous y prenez au bon moment, vous pouvez casser toutes les boîtes de noix Be en une seule fois.

Le moment idéal pour donner un coup de pied dans le rouge bloc des prisonniers de guerre, et

Si votre saut est retardé sur le quai , vous risquez d'être laissé pour compte, alors soyez prudent.

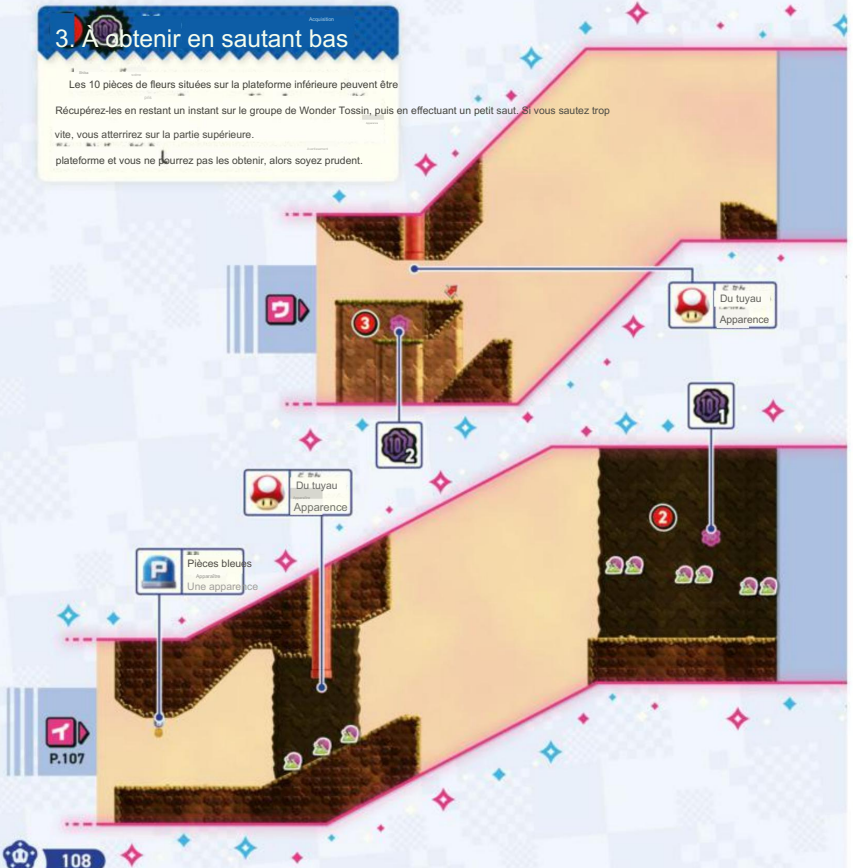
3. À obtenir en sautant bas

Acquisition

Les 10 pièces de fleurs situées sur la plateforme inférieure peuvent être

Récupérez-les en restant un instant sur le groupe de Wonder Tossin, puis en effectuant un petit saut. Si vous sautez trop vite, vous atterrirez sur la partie supérieure.

plateforme et vous ne pourrez pas les obtenir, alors soyez prudent.



Machine Translated by Google

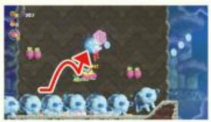
Les deux pièces
Une apparence

P.110

Pièces bleues
Apparence
Une apparence

20 Écrasez 20 escargots et sautez

Les 10 pièces de monnaie fleuries
situé en altitude dans l'air
ne peut être atteint par un saut normal
Écrasez un escargot pour sauter plus haut.
et les collecter.



Machine Translated by Google

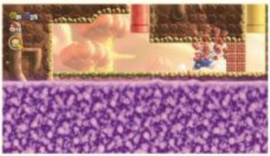
7. Vous pouvez procéder en cassant les blocs de briques.

Au-delà des blocs de briques qui bloquent le passage, se cache un lieu secret.

Un tuyau qui mène à un lieu avec un objectif caché.

La transformation en fantôme peut atteindre ce niveau, ou si vous faites le plein de fruits éléphant

et emportez-le ici, vous pouvez utiliser le tronc pour souffler et la brique



Fruit final

pièces
2 pièces apparaissent

Marcher sur 5 grands Maimai

piétiner et sauter

Si vous écrasez un grand Maimai

qui se trouve au-dessus d'un bloc dur et

Sautez haut, vous pouvez en collecter 10

Pièces de monnaie fleuries.

P.109

Facile

6. Récupérez facilement les pièces en les aspirant.

Récupérez toutes les pièces de fleurs qui apparaissent dans les environs.

C'est très difficile, mais si vous vous équipez de

l'Insigne Aspirateur de Pièces, vous pouvez les obtenir facilement.

Machine Translated by Google

8. Effectuez une pirouette aérienne après un saut en course.

Le quai est étroit et bas, donc un tableau de bord

Le saut seul ne suffira pas pour atteindre le sommet du but.

C'est un peu difficile. La plateforme après avoir vaincu le petit Dessin Bakuan

Grimpez, et si vous effectuez un saut en dash, vous obtiendrez une rotation aérienne supplémentaire. Si vous effectuez un saut en sprint juste avant le ballon de but,

Utilisez-le pour augmenter votre distance de vol.

9. Montez sur Toshin et sautez en mouvement.

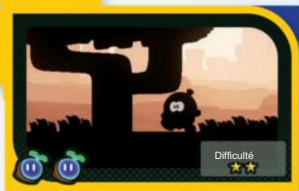
Il y a des blocs à pointes au sol, au-delà du tuyau, donc

Il vous faut monter sur le dos de Toshin pour progresser. Toshin

Ichi saute sur la pente au-delà du bloc de pointes,

Vous pouvez saisir le haut du but.

Machine Translated by Google



Difficulté

Funjin

Apparence : Condition cachée pour « Ride and Dash : Charge Horse »

Condition : Dégagez le but

du groupe Biyon

Forêt crépusculaire

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Pilier lumineux

Trampoline

Youzhu
Attention à l'acide

Suivant

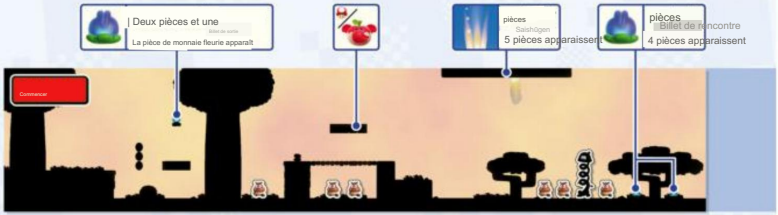
Goomba

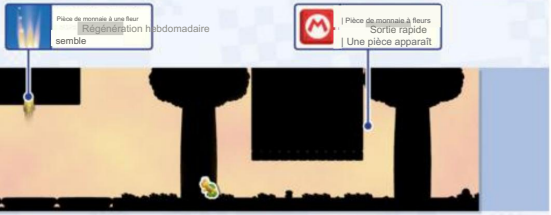
Complètement

Un parcours qui traverse la forêt au crépuscule. Personnages

Les pièces, les blocs et les plateformes projettent des ombres

Elle se transforme en une sorte de silhouette, prenant l'allure d'un théâtre d'ombres.





Ce n'est pas le nom officiel.

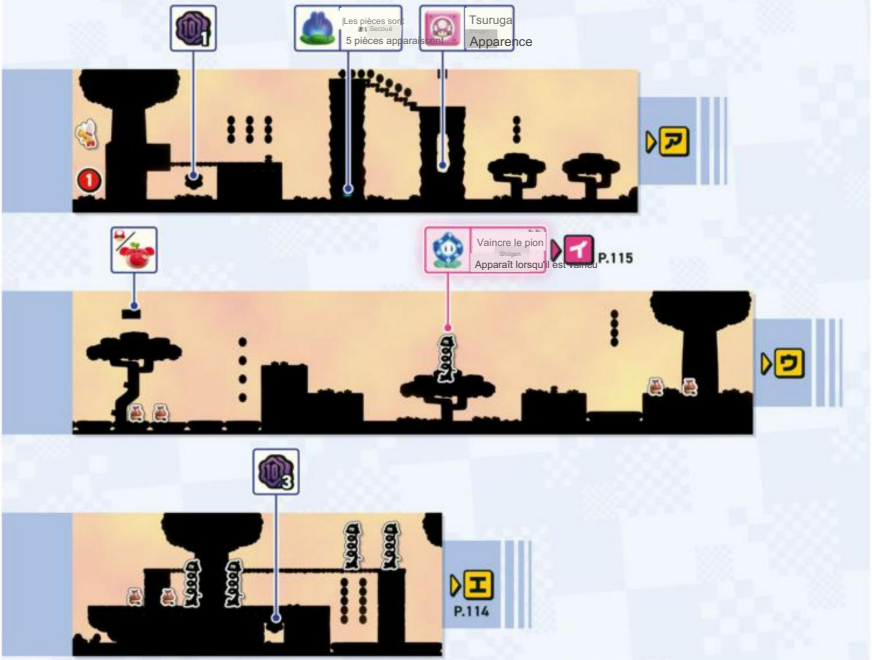
Machine Translated by Google

1 Obtenu en cassant un bloc de briques

Le mur à gauche de l'endroit où se trouvent les 10 pièces de fleurs est fait de blocs de briques ; cassez-le et allez à droite pour collecter les 10 pièces de fleurs. Une fois transformé en éléphant, Remuez votre trompe, ou transformez un Paragoomba rouge en carapace pour Casser les blocs de briques.

2 Coup de pied mural vers la plateforme supérieure

Tous les arbres et les plateformes sont à l'ombre, mais il y a des espaces entre les quais et on peut passer à travers les sections d'arbres. Sautez sous l'arbre et effectuez un wall-kick sur la plateforme de gauche ou de droite pour atteindre la plateforme et récupérer les 10 pièces de fleurs.



3. Les corps du joueur et des Goombas s'étirent avec un « boing ! »

les corps du joueur et des Goombas s'étirent de façon étonnante. verticalement. Cela les rend non seulement plus faciles à percuter par les ennemis, mais provoque également des soucis. Si un puits (tube vertical) est bas, vous devez vous accroupir une fois avant de vous y engager.

L'état de transformation est temporairement annulé et devient le S. Pendant l'émerveillement. Si un ennemi vous frappe deux fois, cela entraîne un échec, mais lorsque Wonder prend fin, vous pouvez revenir à l'état transformé d'origine.

Sept pâtés de maisons de haut dans le Super État, cinq pâtés de maisons de haut dans le Petit État en hauteur. Les arbres en arrière-plan grandissent également.

S'accroupir réduit la hauteur à 1 bloc. De plus, l'arrière-plan Elles descendent et de minuscules pièces de fleurs apparaissent.

Machine Translated by Google

4 Après avoir effectué un saut en dash, utilisez le Biyon (appuyez sur Biyon).

Parce qu'il n'y a pas

plateforme élevée juste devant le ballon de but.

Saisir le haut du but

Marchez sur Biyon pour former un cercle

Il faut sauter haut .

Voilà. Filer du haut de l'arbre

saut, piétinez le .

Près de l'avant ,

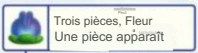
écrasez-vous depuis l'arbre devant vous, piétinez le Biyon étiré pour faire un saut en hauteur. Après le

Sauter en visant le sommet de n.

et vous pouvez vous agripper au sommet du but.

Merveille

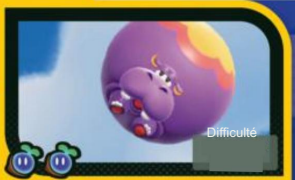
P.113



Machine Translated by Google

[W1 Koron Pori] voyage à travers le ciel

Voyages de Koron Pori



Difficulté

Apparaît lorsque vous terminez la quête « La forêt crépusculaire de Biyon et ses amis ».
Condition : Clair « Repos » (Repos)

Un parcours où vous sautez très haut sur le tremplin Wonder Springboard et progressez vers le haut.

Pourriez-vous réellement aller dans l'espace ?!

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Chaudrillo

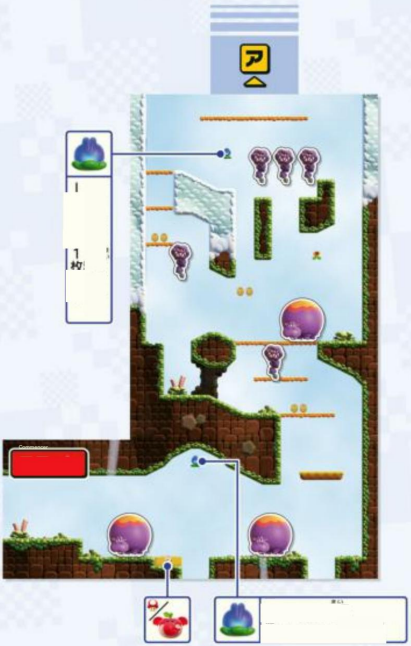
Épineux
Bloc

Attention à l'acide

Cœur
Pori

Solvabilité

Merveille
Tremplin



Point de contrôle

Machine Translated by Google

Envoyez deux Koronborin dans l'espace.

Dans cette zone, au-dessus du bloc ?, il y a

Deux Koronporin peuvent être roulés vers la droite dans l'espace.

et, si vous l'installez, vous pourrez obtenir les 10 fleurs

Pièce de monnaie située en hauteur.

1. Écrasez le Koronporin pour sauter

Lancez le Koronporin qui se trouve au-dessus et laissez tomber

la descendre ; puis, sous la pièce de 10 fleurs,

Piétinez le Koronporin pour sauter haut.

2 Sauter en piétinant le Mokumokumo

Lorsque le Mokumokumo arrive à gauche, depuis la gauche p

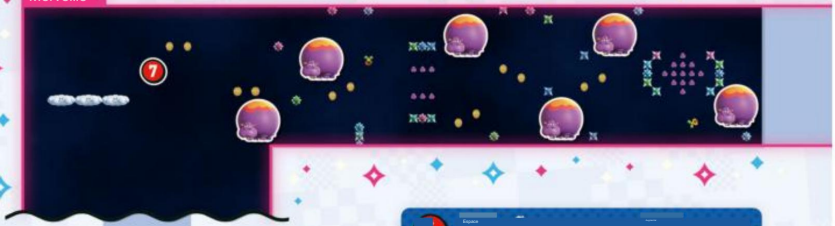
ou foncez vers la droite en sautant. Si vous

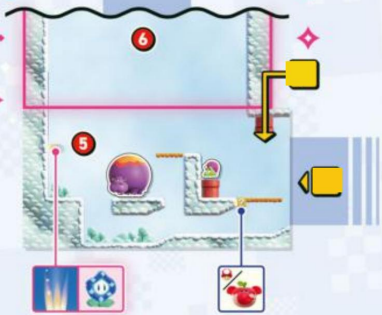
écrasez le Mokumokumo et ensuite

Sautez immédiatement vers la droite, vous pouvez obtenir 10 fleurs C

Machine Translated by Google

Merveille





Montez rapidement vers le ciel

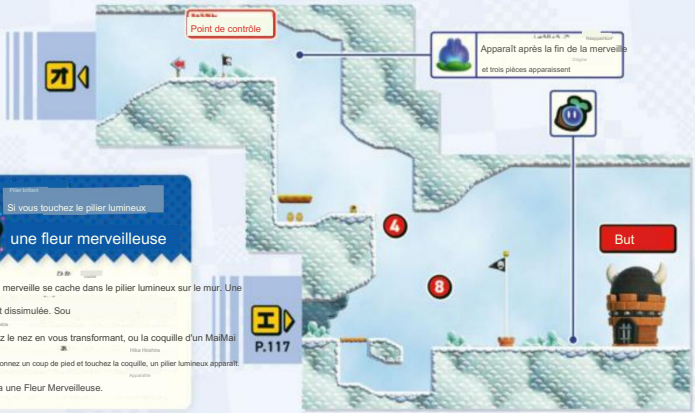
Après avoir touché la Fleur Merveilleuse, si vous sautez

En utilisant le Koronporin placé dans l'espace, vous vous dirigerez vers le haut.

Le prix continue de monter régulièrement. En chemin, vous trouverez des pièces.

Si vous en trouvez et que vous pouvez les ramasser, prenez-les. Sinon, laissez-les où elles sont.

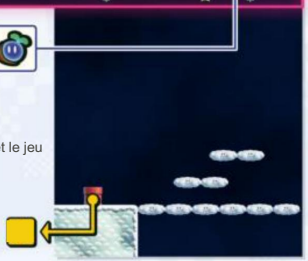
Continuez à vous élever, et vous finirez par atteindre l'espace !



Machine Translated by Google

Autour de la merveille Koronporin

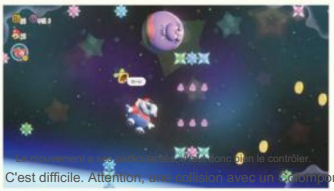
Il existe 12 petites pièces de monnaie en forme de fleur.



7. Flottez doucement dans l'espace.

L'oreille bouge comme si elle flottait doucement dans les airs.

Relevez-vous légèrement. Attention aux blocs à pointes disséminés ici et là ; évitez-les en progressant.



C'est difficile. Attention, une collision avec un Koronporin vous fera très loin.

4 Saute haut puis effectue un coup de pied mural.

Il y a un ballon de but à droite, mais si vous manquerez de toucher la Fleur Merveilleuse, alors soyez prudent. Si vous sautez haut sur le Colomporin et restez bien en place, grimpez

Le long du mur de gauche, vous pouvez effectuer un wall kick pour atteindre des plateformes plus élevées et continuer votre chemin.

8 En lisant en direction du rocher : Shampoing Koronporin

Il s'agit d'un saut en dash. Après avoir marché sur le Koronporin est placé dans l'espace ; si vous sautez plus haut, vous pouvez atteindre le sommet du but.

en vous précipitant vers la droite, sautez sur le Koronporin

Machine Translated by Google

Défi des badges

Niveau

Parachute de chapeau niveau 1

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Soyez prudent

Brisez les rochers qui bloquent le passage pour ouvrir la voie.

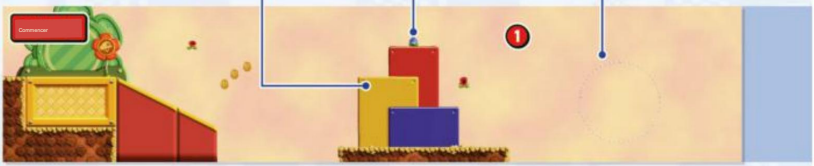
Condition : Laissez passer

Un parcours qui progresse en utilisant la capacité du badge « Parachute de chapeau ».

Il y a de nombreuses fosses larges

Attention à ne pas tomber.

À droite, il y a un ascenseur, un 10 fleurs
une pièce et cinq pièces ordinaires apparaissent



3 Tout en courant, sautez de l'ascenseur.

En diagonale le long du rail

Prenez l'ascenseur qui bouge

Au sommet, effectuez un saut en course

Après avoir sauté, ouvrez le chapeau para

toboggan.

Si vous collectionnez la pièce à 10 fleurs, vous serez conduit directement au tout

Machine Translated by Google

10 apparaît lorsque vous touchez la Fleur Joyeuse

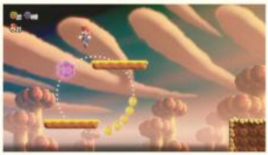
Si vous touchez la Fleur Joyeuse située sur le quai,

Dix pièces de monnaie en forme de fleur apparaissent avec un ascenseur au niveau du large orifice sur la droite. Les

Des pièces de fleurs apparaissent. L'ascenseur se déplace le long d'un rail circulaire

se déplaçant dans le sens horaire le long du rail, les dix pièces de fleurs se déplacent également. Lorsque l'ascenseur

Faites attention à ne pas tomber en les ramassant.



Sautez de l'ascenseur supérieur pour les attraper

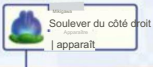
Si vous touchez la Fleur Joyeuse située sur le quai,

ascenseurs

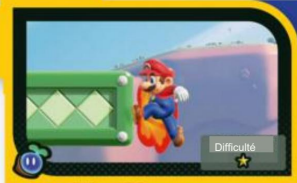
Ils Tsura ga

Pour abaisser et élever

font un saut éclair vers la pièce.



Machine Translated by Google



Difficulté

Apparition dans « La course de Hana-chan de colline en colline »

Éliminez les conditions

Défi des badges

Escalade murale Saut Niv.1

Niveau

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Plateformes mobiles

Soyez prudent

カベ Parcours qui progresse en utilisant la capacité du badge Saut [illegible]
à maîtriser

Montez, grimpez jusqu'à des endroits plus élevés.

1 Pied
Montez sur la plateforme élevée

3 Saute contre le mur de gauche

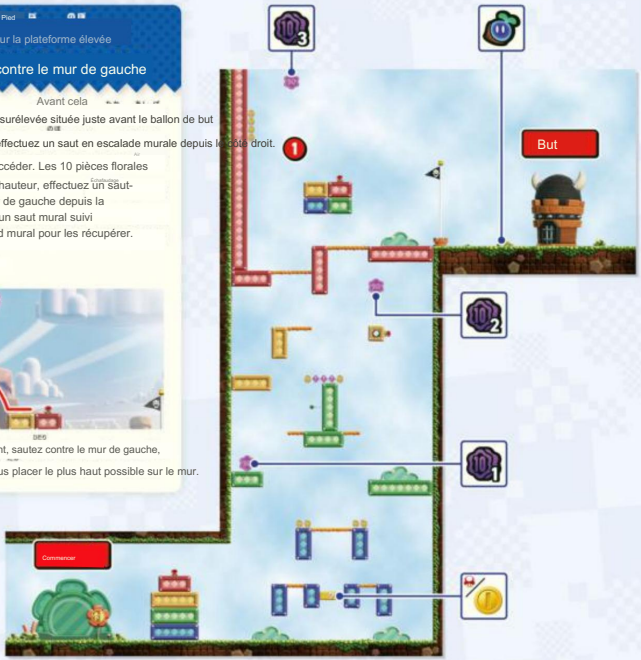
Avant cela

La plateforme surélevée située juste avant le ballon de but

Pour l'atteindre, effectuez un saut en escalade murale depuis le côté droit.

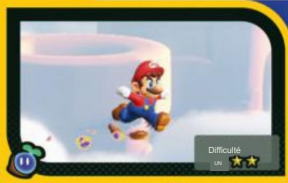
Vous pouvez y accéder. Les 10 pièces florales étant situées en hauteur, effectuez un saut-dash vers le mur de gauche depuis la plateforme, puis un saut mural suivi d'un coup de pied mural pour les récupérer.

⬆ Tout en sprintant, sautez contre le mur de gauche, et essayez de vous placer le plus haut possible sur le mur.



*Ce n'est pas le nom officiel

Machine Translated by Google



Défi des badges humains

Niveau

Jet Run Niv.1

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Ennemis à surveiller

Apparence : Claire « Koronporin planant dans les airs »

Condition A

Capacités

Il s'agit d'un cours où vous progressez

utiliser la capacité du badge Jet Run. La clé

L'objectif est d'apprendre la distance que l'on peut parcourir en l'air.

1. Sautez en l'air avec un bon timing.

Tout en suivant les instructions, ramassez les pièces en plein vol.

Si vous sautez en plein vol, collectez 10 pièces de fleurs

Ils peuvent les ramasser.

Continuez à courir et vous l'obtiendrez.

Il existe un grand écart entre les plus proches

des quais, mais vous pouvez le traverser avec un jet

Courez vite ! Continuez à courir ; une fois les 10 pièces de

fleurs collectées, sautez immédiatement sur la plateforme de droite.

Un super champignon et 3 pièces apparaissent

Régénération hebdomadaire

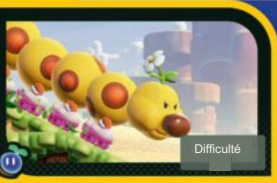
Chûkan (Point médian)

Point de contrôle

Machine Translated by Google

Défi du badge expert W1 Jet Run Lv.1 / Traversée de montagne Course Haga-chan

Machine Translated by Google



Difficulté

Apparaître W1 Wonder Seeds : 10 ou plus

Possession

Qui atteindra l'objectif en premier ?

Affronte Hanachan ! Si tu gagnes, tu recevras Wan la graine.

Yama Ko

6 Par-delà la montagne, par-delà la montagne

Course de Hana-chan

Course entre amis

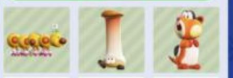
Objectif caché —

Mécanismes notables

Tiret Rail

Arachide Boîte

Ennemis à surveiller



Hanachan Erin Zuracar

P.126

1. Si vous visez un record, le badge Jetton est recommandé.

Comme il s'agit de la première course, battez Hanachan

Facile

Cela peut être facile si vous voulez simplement réussir le test, mais si vous visez à battre le record,

Essayez d'accrocher l'insigne Jet Run et de relever le défi.

C'est difficile au début, le temps de s'habituer aux commandes, mais si vous courez sans vous arrêter,

Vous pouvez considérablement réduire votre temps.

Tout d'abord, essayez d'atteindre

L'objectif est d'atteindre le but sans s'arrêter une seule fois. Essayez de voir quelles parties du parcours suivre.

Cela peut également être important.

Machine Translated by Google

P.125

Pointe de xylophone en bois
Apparaît lorsque vous suivez Hana-chan à l'emplacement du bloc de xylophone devant vous.

Xylophone en bois
Hana-chan devant le bloc de xylophone
Apparaît lorsque vous êtes en retard

Apparaît lorsque vous êtes très en retard sur Hana.

2. Passez par-dessus l'arbre et traversez la zone sombre.

Sous la haute plateforme se trouve un

boîte de cacahuètes,

et si vous ne le cassez pas,

Vous allez être retardé et perdre du temps.

Si vous continuez vers la droite en contournant l'arbre

devant lui,

Vous pouvez franchir sans

problème la plateforme surélevée.

↑Le chemin du bas comporte de nombreux ennemis et obstacles, il est donc recommandé d'emprunter le chemin du haut. Hana-chan est également bloquée ici et va retomber une fois.

vous permettant d'obtenir un avantage.

Machine Translated by Google

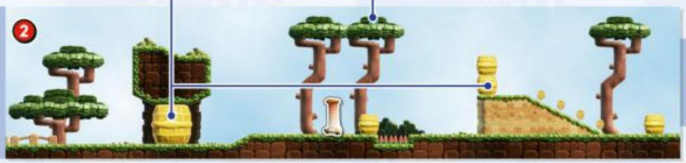
| Si vous tombez loin
| Derrière Hana-chan, ceci apparaîtra

Xylophone en bois

Apparaît lorsque vous suivez Hana-chan
à l'emplacement du bloc de xylophone devant vous.

Trois pièces et deux fleurs

Les pièces apparaissent



P.128

3. Déplacez-vous le long du tableau de bord tout en ramassant des pièces.

Dans la zone du rail du tableau de bord

tout en collectant des pièces de monnaie

Avancez et descendez sur la plateforme du milieu, puis

Sauter sur la plateforme supérieure.

Il faut sauter par-dessus la plateforme qui se trouve devant nous.

en le franchissant d'un saut, puis

Droite

atterrir sur le rail du tableau de bord

À droite

Après avoir récupéré la pièce et être descendu au niveau intermédiaire, sautez rapidement sur un
Empruntez un itinéraire où vous pouvez rester le plus longtemps possible sur le rail de bord, puis
sauter au niveau supérieur. L'essentiel est de progresser le long de ce rai

Machine Translated by Google

Pointe de xylophone en bois
Hana-chan devant le bloc de xylophone
Apparaît lorsque vous êtes en retard |

4 Depuis le rail inférieur du tableau de bord vers la zone située avant le but

Il y a une longue rambarde de bord sur ce trajet, Alors, continuez comme ça et avancez. Lorsque le rail du tableau de bord est interrompu, saut.

Après avoir heurté et descendu la pente

Si vous roulez sur le rail de tableau de bord situé sous le tableau de bord juste avant l'arrivée, sautez sur le rail de tableau de bord en descendant des pentes ou en passant par-dessus un obstacle.

Prenons le train.

Vous pouvez progresser en ligne droite sans être gêné par des obstacles. Si vous procédez ainsi, vous atteindrez l'objectif tel quel.

Machine Translated by Google

Apparence : Contient 14 graines merveilleuses ou plus

上所 de W1

Un parcours de château effrayant où Bowser Jr. vous attend. Battez Bowser Jr. et récupérez la Grande Graine !

aujourd'hui

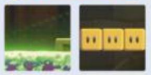
De la plaine de Dokanrock

Palais

Course entre amis

Objectif caché

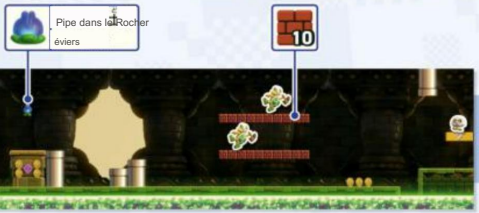
Mécanismes notables

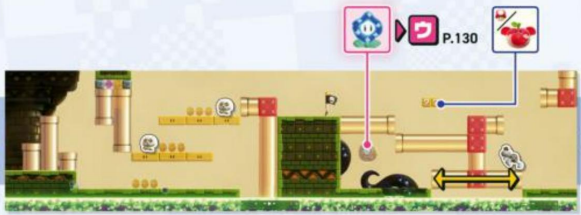


海沼 Filage Bloc

Ennemis à surveiller

Os Goomba | Marteau Frères | Charon





Ce n'est pas le nom officiel.

Machine Translated by Google

L'un après l'autre

La terre continue de tomber l'une après l'autre et le terrain change !

En cours

Pendant Wonder, des tuyaux situés ici et là tombent et le terrain change rapidement. L'itinéraire que vous empruntez pour progresser C'est légèrement différent de d'habitude, alors consultez la carte.

Avant de continuer. De plus, certains ennemis seront touchés par des tuyaux tombant et être vaincus automatiquement.

← Attention aux risques de chute de canalisations.
Travaux en cours. Le passage est bloqué par une canalisation au-dessus du plafond. Il y a aussi lieux où vous avancez le long de l'ar

Machine Translated by Google

Apparaît lorsque vous touchez une fleur joyeuse

Date d'apparition

Si vous sautez à droite avant que le tuyau ne tombe, vous pouvez atteindre le

et grimpez jusqu'à son sommet. Continuez vers la droite et touchez la Fleur Heureu

Collectez 10 pièces de fleurs. Si le tuyau tombe

et bien qu'elle ait disparu, vous pouvez toujours piétiner le Karon ci-dessous et effectuer un high

Saute pour atteindre la Fleur Heureuse.

Tuyau

Si vous roulez sur

le tuyau suspendu en

l'air, le tuyau va

tomber vers le bas. Si vous bougez rapidement

et continuez vers le haut.

Utilisez la transformation d'âme pour vous cacher dans un bloc et foncer.

Les blocs de briques à

la gauche et la droite des 10 pièces de fl

peut être cassé en utilisant

la transformation

en éléphant et les frapper avec sa trompe. Fonce immédiatement pour les ramasser.

Écart de deux blocs

Même à travers un

un écart de

cette taille, avec le

Transformation d'éléphant

4. Chevauchez les personnages qui tombent pour l'obtenir.

La terre tombe d'en haut, alors chevauchez-la.

Récupérez 10 pièces de fleurs, puis sautez immédiatement sur la plateforme de droite.

Saute. Le tuyau ne tombe qu'une seule fois, mais tu peux l'attraper en glissant contre le mur.

et ensuite des coups de pied dans le mur.

contre Bowser Jr.

Écrasez-le après avoir évité la ruée d'obus.

Bowser Jr. se recroqueville dans sa carapace et charge, puis en sort pour sauter et cracher du feu. l'attaquer par le haut à ce moment-là. Sou transformation na

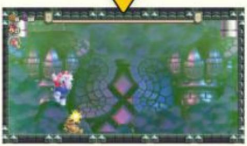
Le projectile peut être repoussé en soufflant sur le nez. Dégâts à

Lorsqu'il est conféré, le Pouvoir Merveilleux affecte le joueur et Bowser.

Vivez un combat surprenant où la taille de Jr. change !

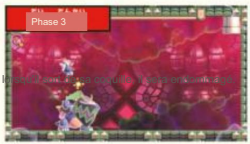
•Pendant charger avec la coquille et plus grand, il peut a l'endommager.

•Bowser Jr. devient petit et le joueur devient rendre les attaques plus puissantes.



•Si vous lui marchez dessus par le dessus l et être blessé.

Évitez les attaques et visez avec soin.



•Bowser Jr. devient grand et le joueur devient petit. Vous pouvez le vaincre en

Machine Translated by Google

Par-delà les montagnes : la course de Hana-chan

Éliminer les conditions

Tout en éliminant rapidement trois types d'ennemis

Suivez le cours. Visez à obtenir un résultat satisfaisant.

Cela prend moins de 70 secondes.

Vaincre et avancer !

Colisée de l'Écluse de Tuyau

Ami
Course

10 Fleurs
Pièces

180秒/120秒/70秒

Mécanismes notables

Arachide
Boîte

Hauche
Arbre

Ennemis à surveiller

Goomba

Ranran
Bakkun

Toxine

apparaît du tuyau

Réapparition
apparaît du tuyau

Vaincre 15 Goombas

Il existe de nombreux Goombas ; mémorisez où ils apparaissent.

Si vous le placez correctement, vous pourrez les vaincre rapidement. Vaincre les neuf ennemis

puis éliminez les six ennemis situés sur le côté droit de la zone, un

Vous pouvez passer à la zone suivante. Ici, essayez d'avancer en moins de 20 secondes.

Essayez de jouer dans le but d'aller de l'avant.

1 Fleur de Feu recommandé

Avec les boules de feu, vous pouvez rapidement

vaincre les ennemis plus éloignés

s'éloigner sans avoir à les approcher, il est

donc recommandé de se procurer une Fleur de Feu et de poursuivre.

P.134

Machine Translated by Google

P.133

3 Vaincre 8 Piranhas Ranran

Les piranhas de Ranran émergent des tuyaux situés au-dessus.

Si vous tombez tout en bas, vous entrez dans le tuyau pour vous téléporter, puis à nouveau.

Ils apparaissent par le tuyau situé au-dessus. Essayez de les éliminer autant que possible aux alentours du niveau intermédiaire.

Remarque : à l'intérieur de l'arène

L'essentiel est qu'ils soient présents. Ici, visez à

Passez à la zone suivante en moins de 45 secondes.

4. Vaincre 5 ennemis Tosshin.

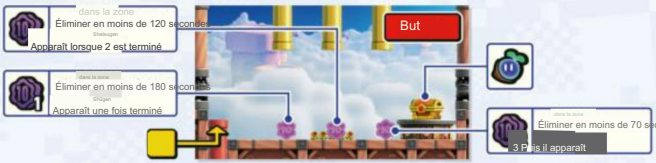
Si vous battez les cinq Tosshin dans cette zone, le combat

terminé. Vous n'avez pas besoin de les vaincre en les attaquant ; vous pouvez

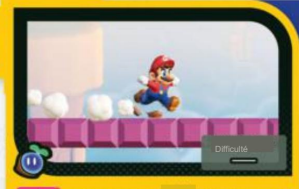
Ce jeu. L'arche sous le centre de

La zone est un arbre à hanches ; effectuer un hip drop permettra de

Vous vous levez. Éliminez rapidement les ennemis et visez à terminer en moins de 70 secondes.



Machine Translated by Google



Difficulté

Moyen

Apparaître : « Maison des badges des plaines de Dokanrock »

Consultez la section « Condition ».

Faites une pause

Une courte pause

Foncez !

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Minuteur

Changer

Bloc

Tiret

Rail

Attention à l'acide

Un cours court et facile à réussir.

Lorsque vous appuyez sur le bouton de la minuterie, foncez droit sur le Yoshi sans vous arrêter !

1. Dès que vous actionnez le minuteur, foncez immédiatement vers le jeune

Appuyez sur le bouton de la minuterie

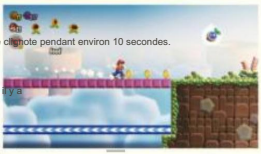
Lorsqu'elle est activée, la ligne pointillée clignote pendant environ 10 secondes.

Le rocher se matérialisa, et ceci

On peut passer par-dessus. En chemin, il y a

Puisqu'il n'y a ni ennemis ni obstacles,

Foncez à droite ! Si vous

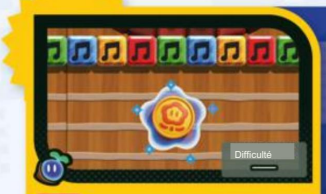


continuez, Mer Merveilleuse, foncez à droite sans vous arrêter ! C'est le moment. Même si vous n'y arrivez pas à temps, vous

Vous pouvez vous rendre à l'endroit situé en dessous du tiret. Vous y trouverez facilement la Graine Merveilleuse. Vous pouvez ensuite recommencer à partir de l'étoile.

Ce n'est pas le nom officiel.

Machine Translated by Google



Faites une pause

Une courte pause

"Salle de musique

Salle de musique Wonder Piece

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Bloc

Soyez prudent !

sur l'écran

Un seul écran qui peut être facilement effacé

Bien sûr. Apparaît sur la liste des titres musicaux

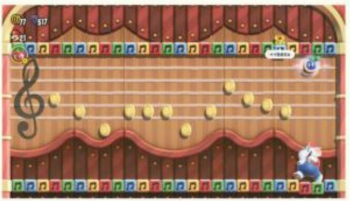
Collectionnez les Pièces Merveilleuses.

1. Appréciez les différentes tonalités tout en collectionnant les Wonder Pieces dans l'ordre.

Les Wonder Pieces apparaissent une à une, en séquence, donc
Xylophone en bois
Sautez très haut sur les blocs de xylophone pour les attraper.

Cela s'applique. Au fait, la musique jouée dans ce
Le thème du niveau bonus de Super
Version Famicom de "Super Mario World".

Lorsque vous aurez collecté 5 Fragments Merveilleux, une Graine Merveilleuse apparaîtra.



Hanabi (feux d'artifice)

Lorsque vous collectez les 1er, 3e et 4e Fragments Merveilleux, un feu d'artifice est tiré. Si vous rassemblez tous les Fragments Merveilleux

Des morceaux et des carpes sont lancés au son de la musique, et des pièces et des pièces florales apparaissent. Des graines merveilleuses font également leur apparition.

Machine Translated by Google

Faites une pause

Une petite pause 息

Envole-toi, Koronporin

Course entre amis

Objectif caché —

En cours

d'affichage : « Attention, risque de saut ! Patin à roulettes ! » État : Clair « Tonokonoko »

sur l'écran Facile Il

1 s'agit d'un cours simple consistant uniquement en un écran.

Koronbo dans le trou de la roche

Il suffit d'ajuster la bague et tout ira bien.

Mécanismes notables

Il y a

Bloc

Youchu

Avis 敵

Cœur

Pori

| Insérez Koronporin dans le trou qui apparaîtra lorsqu'il sera placé dans

Shugen

Trou

1. Frappez le bloc de panneaux au bon moment pour envoyer Koronporin dans le trou.

Lorsque Koronporin est au sommet, frappant le printemps

Un blocage par le bas fait rebondir Koronporin très haut. Rapidement, une Graine Merveilleuse apparaît ici. La Colompolin s'insère dans le trou.

Droite

renzoku (consécutif) frapper

rapidement et successivement les blocs du panneau à gauche et à droite pour le placer dans le coin inférieur de la couche supérieure et prends-le.

Je plaisante, bien sûr, et Koronporin peut tout à fait figurer dans la catégorie supérieure.

Apparaître

Escalade de Joudan

Sautez haut, grimpez jusqu'à la couche supérieure et prends-le.

Droite

⬆ Si vous réussissez (jeune ?) à attraper le Colompolin qui roule vers la droite, il

Tout en vous déplaçant, frappez les panneaux à gauche et à droite. Une graine merveilleuse et des pièces apparaîtront.

Succès

⬆ tombera dans le trou, et un W apparaîtra.

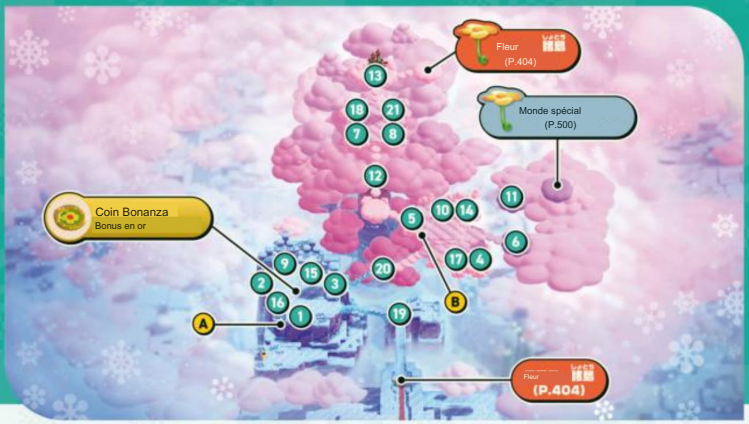
Une graine merveilleuse et des pièces apparaîtront.

Nom officiel

※ Ce n'est pas le nom officiel.

Machine Translated by Google

Bateau W2 Highlands



nuage montagne le sanchô

Gravissez la Montagne des Nuages et dirigez-vous vers le palais situé au sommet !

glace pilée à la paille

Le mont Mockmoc est entièrement recouvert de glace et de neige.

et chaque parcours comporte des sols glissants et de la glace

Des rochers, des blocs de neige qui tombent, et l'environnement est froid.

Ce parcours est unique dans la région.

Le chemin vers le palais contenant la Semence de la Terre est presque achevé.

Sur le chemin principal, la destination se trouve après avoir gravi trois zones.

1. Vallée glissante de Zundoko P.140
Sentier enneigé de la montagne Hebimushi P.145
Merikondoru arrivera en avion P.149
4 Étire-toi ! Balle Balle Balle P.153
5. Ascenseur moelleux de haut P.158
en bas 6. C'est parti ! Défi ! Sauter ! P.162
1. Voyage à bord de l'ascenseur à compte à rebours P.165
8 Connexion d'ascenseur par enregistrement et ajout P.169
Défi des badges : Escalade Saut Niv.2 P.172
Défi des badges : Saut en douceur Niv.1 P.174
Panneau de défi du badge maître Lv.1 P.176
12 Cuirassé aérien des hautes terres Mokkumokku P.178

13 Palais alpin de Mokkumokku Putain de P.182
14 Abattez-les et passez à autre chose ! Colisée Mokkumokk P.186
15 La place de tous : les secrets de la mystérieuse place, page 189
Faites une pause
16 Une courte pause : Les mille coups de Zundoko Page P.
1 Une courte pause : Blocs polaires dans les nuages P.190
18 Une courte pause : Spin ! Dash Rail P.191
19 La cabane au pied du mont Mokk Mokk P.141
20 Touche-à-tout (4e station) P.141
21 Touche-à-tout (Sommet) P.141

Machine Translated by Google

Informations sur l'ouverture de la voie

Les Hautes Terres de Mokkumokku

Informations sur le refuge de montagne au pied de la montagne

×1

Selon Poplin, la montagne de repos de chacun

le pays a été envahi par des méchants, alors ils veulent que vous

rendre possible l'ascension de la montagne.

Vous pouvez obtenir une Graine Merveilleuse au refuge de montagne.

Il vous faut une Graine Merveilleuse pour accéder à la deuxième zone.

4 d'entre eux ; pour atteindre la troisième zone, il vous en faut 9 ;

Au-delà de cela, le « Palais des Hautes Terres de Mokumoku »...

Il vous faut en collecter 14 pour le débloquer. Le système de ramifications

L'itinéraire se trouve au-delà du point que vous avez franchi.

deuxième zone, « Allons-y ! Défi ! Saut ! ».

Si vous suivez le chemin qui bifurque, vous pouvez atteindre le

monde spécial après avoir terminé le panneau de défi du badge maître Lv

×1

Informations sur les services de bricolage (4e station)

Il y a une épicerie dans un passage le long du chemin. Ici, vous pouvez

Achetez des graines merveilleuses.

Champignon 1UP

Merveille Graine	100		20
Champignon 1UP 5		Loterie à panneaux	10

×1

Informations Sasino

Informations sur les bricoleurs (Sommet) 3:1

Après avoir terminé le "cuirassé volant des hautes terres de Mokku Mokku"

Il y a un magasin général dans la troisième zone, accessible ensuite.

...en plus des graines miracles, des articles de renaissance sont disponibles ici.

Des badges pour le saut peuvent également être achetés.

Articles de base à vendre

Champignon 1UP

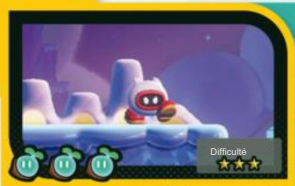
Saut de récupération	100		20
Merveille Graine	100	Loterie à panneaux	10
Champignon 1UP 5			

Information

Informations cachées sur les pièces

Machine Translated by Google

Réponse de Ice Slick Zundoko



Gravure

Apparaît « Montagne au pied des hauts plateaux de Mokumoku »

Condition : Visitez le refuge

Hikaichimen

Le sol d'un côté est glissant, ce qui arrête le tableau de bord.

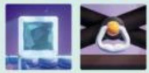
Un parcours visuellement exigeant. Progressez en utilisant les re[illegible] glace du fil.

Course entre amis

Objectif caché

Chuuku

Mécanismes notables



Bloc de glace

Retirer les blocs de

Ennemis à surveiller

Du soleil

Rouge

Troupe de la grotte

Non officiel
Ce n'est pas le nom officiel.

Machine Translated by Google

Évaluation

1. Sautez par-dessus les blocs de glace que Zundoko projette du pied.

en sautant.

Évaluation

Si vous êtes touché par un morceau de glace lancé par Zundoko, vous serez repoussé indéfiniment.

Évitez de vous retrouver coincé contre les murs et de subir des dégâts.

Sautez pour esquiver et éviter les dégâts.

Évaluation

2. Battez d'abord Zundoko, puis

Tirez sur le fil d'attache

Évaluation

Zundoko qui donnent des coups de pied dans un gros bloc de glace — le bloc de glace

chokko (chokko) Safe

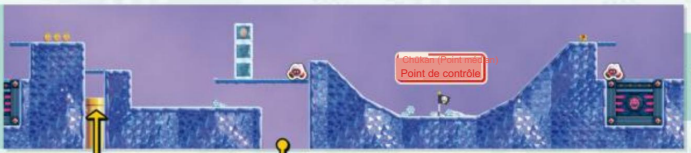
C'est sans danger si vous le battez immédiatement après lui avoir donné un coup de pied.

Esquivez ensuite le morceau de glace que le deuxième lance et battez-le.

pièces
Départ à froid, 3 pièces apparaissent

pièces
Régénération hebdomadaire
5 pièces apparaissent

Pièces de monnaie fleuries
* Apparence
L'un apparaît



P.142

Évaluation Échafaudage Acquisition

3. Utilisez le morceau de glace comme plateforme pour obtenir des pièces.

Continuez à rouler sur le bloc de glace central, puis lancez-le.

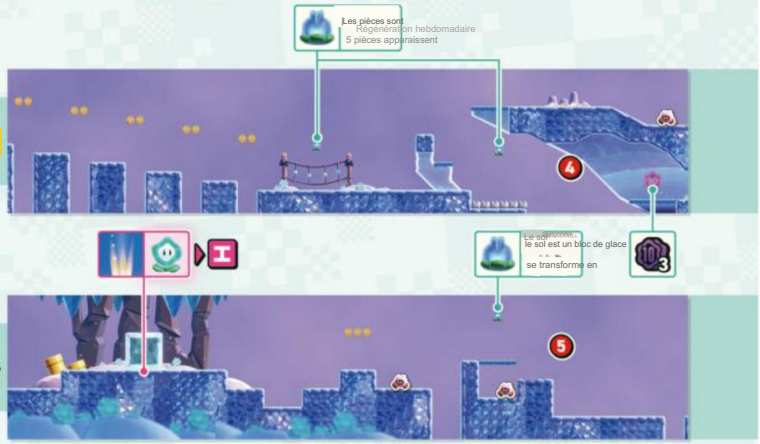
Première photo — banquise

Une fois arrivé au point culminant, chevauchez le bloc de glace le plus haut et Ji

près du plafond. Pied

Sautez et traversez jusqu'au rebord près du plafond.

Machine Translated by Google



4 Continuez à chevaucher la banquise à travers

Évaluation Continuer

Chûkan (Point médian) devant

Le Zundoko situé juste après le point de contrôle doit être vaincu.

Évaluation

Laisse-le là. Continue de glisser sur le bloc de glace.

Choisissez

Juste avant de tomber dans le trou, sautez pour atteindre le point d'appui.

Il y a des obstacles sur le chemin, alors sautez par-dessus et atterrir habilement sur le bloc de glace.

Atterrissons.

5 Utilisez la glace pour atteindre l'objectif

super Évaluation

Si vous touchez une Fleur Heureuse à proximité, le sol se transforme en bloc de glace.

Évaluation

Le bloc de glace se modifie, et Zundoko le brisera d'un coup de pied.

Bloc de glace pour toi. Continue de rouler dessus puis saute sur le ballon but.

Des obstacles peuvent se présenter en cours de route.

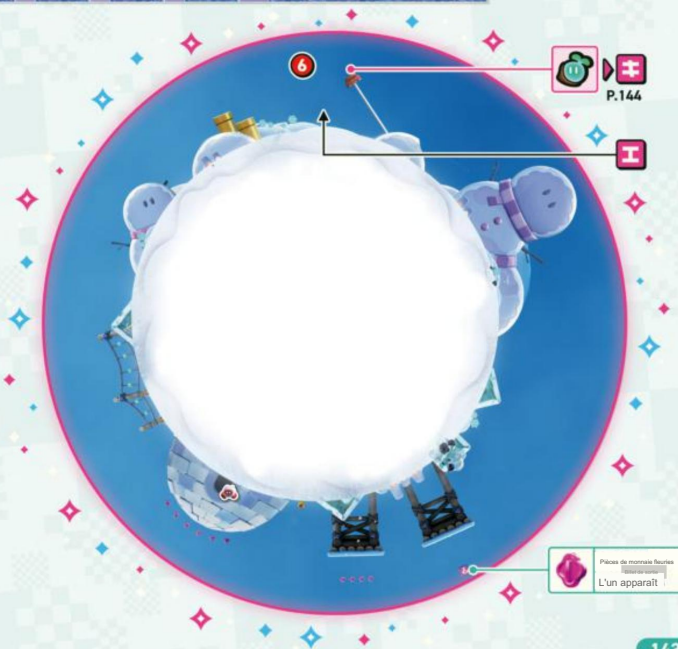
évité en s'accroupissant et glissant

Les blocs de glace, une fois brisés, ne réapparaissent pas, donc Décidez en une seule fois.

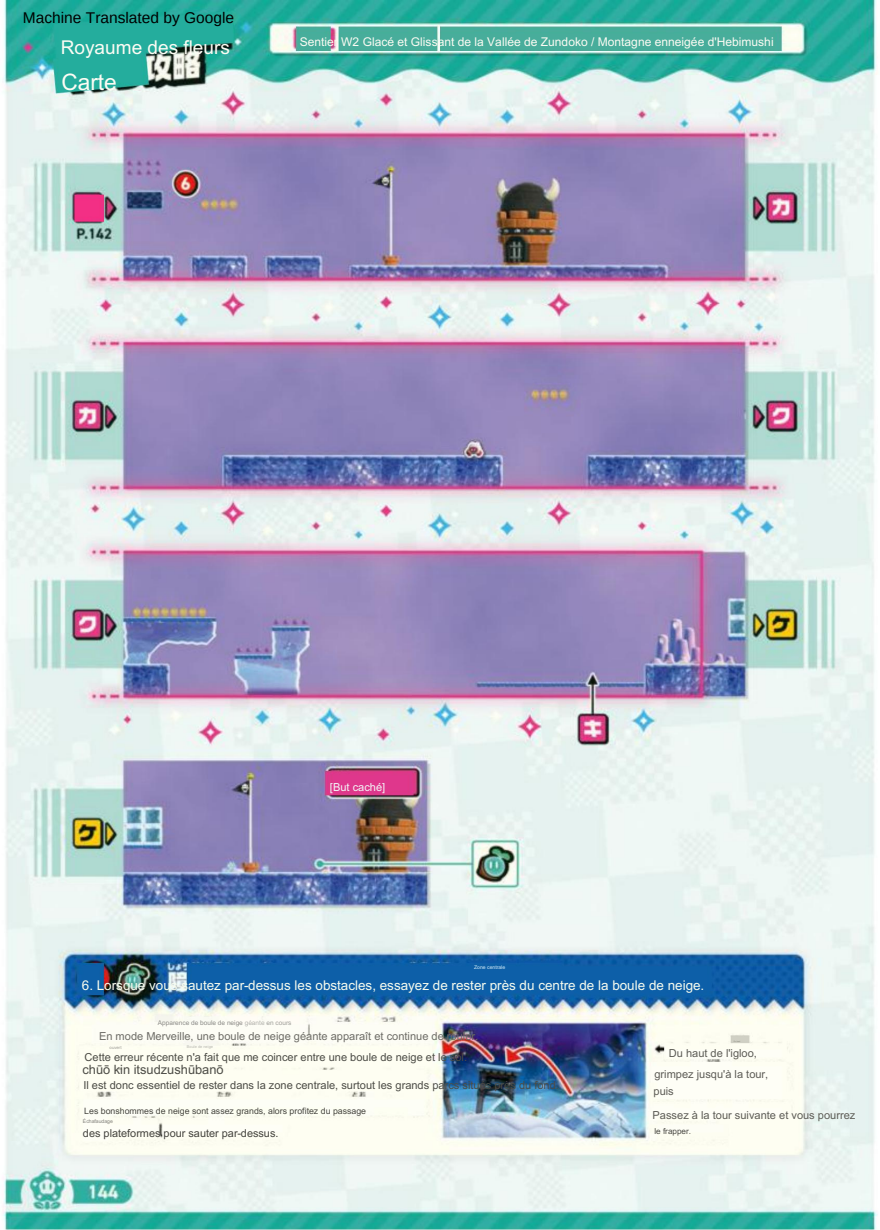
Merveille

P.144

Machine Translated by Google



Machine Translated by Google



6. Lorsque vous sautez par-dessus les obstacles, essayez de rester près du centre de la boule de neige.

En mode Merveille, une boule de neige géante apparaît et continue de
Cette erreur récente n'a fait que me coincer entre une boule de neige et le
chūō kin itsudzushūbanō
Il est donc essentiel de rester dans la zone centrale, surtout les grands pa
Les bonshommes de neige sont assez grands, alors profitez du passage
des plateformes pour sauter par-dessus.

Du haut de l'igloo,
grimpez jusqu'à la tour,
puis
Passez à la tour suivante et vous pourrez
le frapper.

Machine Translated by Google

« au sentier des montagnes enneigées du scarabée serpent »

Course entre amis

Objectif caché

Conditions : chappan
exigences du parcours « Mokkumokku Mountain Foothill »
Condition : Visitez le refuge

Mécanismes notables

Bloc

Soyez prudent

Goomba

Hebimushi Hohou

Blocs de neige qui peuvent être cassés même sous une forme m
sont entassées sur le parcours. Clair
les chemins bloqués.

P.146

1. Procédez en utilisant le Hebimushi

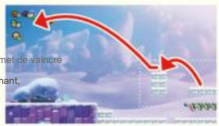
Le ver serpent se déplace sur des ra

Ils cassent les blocs faibles et durs, donc à certains endroits
Là où ils apparaissent, attendre un court instant facilitera la réaction.

• Le ver-serpent est jaune
Marcher sur ses parties jaunes permet de vaincre
lui. Lorsqu'il est transformé en éléphant,
une attaque de swing
est efficace sur toutes les parties.

Récupérez le champignon 1-UP au sanctuaire.

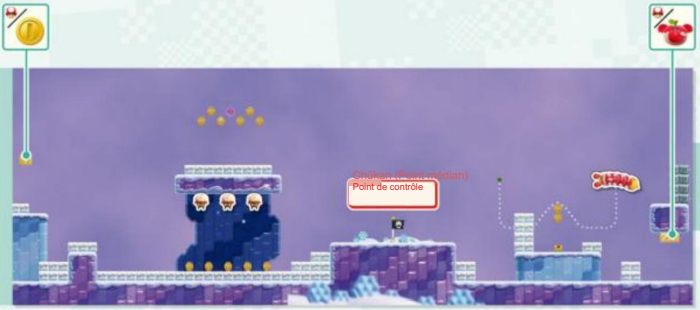
La fleur joyeuse au-dessus de la position de départ
Lorsque vous revenez pendant Wonder, les blocs de neige accumulés
peut être utilisé comme plateforme pour interagir avec.



Si vous avez
des badges comme
« Saut en douceur »,
vous pouvez sauter
depuis un bloc de neige proche et atteindre

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google



Plateformes élevées

Sautez sur Hoho pour atteindre la plateforme élevée

Plateforme haute

Une Fleur Joyeuse est cachée à l'intérieur du bloc de neige sur la haute plateforme

Plateforme élevée

Approchez-vous de Hoho pour le faire décoller, et T
montez dessus lorsqu'elle s'élève pour accéder à la plateforme.

Lorsque Houhou vole, retournez sur la plateforme supérieure et synchronisez votre coup de pied sur Houhou pour qu'il saute.

4 L'insecte serpentin endommagera les blocs de la plateforme

Destruction

Atteignez l'objectif avant qu'ils ne soient détruits.

Avant

Plateforme

Des insectes ressemblant à des serpents apparaissent devant le but, et après un court instant

Ils vont casser les blocs rigides de la plateforme. Avant
cela, sautez sur le ballon de but.

Avec un

Prenez de l'élan, puis sautez pour rattraper facilement votre retard, visez donc le sommet.

Rapide

Sautez rapidement.

Machine Translated by Google

Bloc rouge des prisonniers de guerre
Une apparence

Une pièce de monnaie en forme de fleur
1 apparaît

Merveille

P.146

P.147

5 積もる雪 Dirigez-vous vers la Graine Merveilleuse en brisant des blocs

La Fleur Merveilleuse peut être touchée si un Serpent en cours de progression casse les blocs durs. Pendant la Merveille, Brisez les blocs de neige qui tombent avec un bloc POW rouge ou similaire

Au fur et à mesure de votre progression, la Graine Merveilleuse se trouve en un lieu élevé. Il est recommandé d'avancer d'abord jusqu'à juste avant l'objectif. Traversez les quais, puis revenez le chercher.

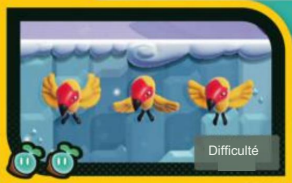
⬆ Si vous avancez un peu depuis « Grimper jusqu'à un endroit élevé », en brisant les blocs de neige près de la destination…

Là où se trouve la Fleur Merveilleuse, un Serpent Ondulant apparaît. Ce serpent est d'attendre un peu que l'énergie s'accumule

Avant l'objectif, Crossentiel

Une fois que l'énergie s'accumule de pied muraux à répétition, vous pouvez grimper

Machine Translated by Google



Merikondor

Ils arrivent en avion

Course entre amis

Objectif caché —

Mécanismes notables

Tiret Rail

Shikaku Toran Pori

Ennemis à surveiller

Condor

Mère

Apparaît : 4 graines merveilleuses ou plus dans W2

Possession

De nombreux Merikondors apparaissent

Une série d'assauts frontaux. Poursuivez.

tout en esquivant les charges rapides.

Laisse-toi porter par le courant et saute

Si vous sautez en fonction de la disposition des pièces, vous pouvez pro
et en douceur. Enfin, montez sur un Merikondoru
et faire un grand bond.

2 Montez sur un Merikondoru pour atteindre la haute plateform

Plateforme haute

Les corniches élevées ne peuvent être atteintes en sautant du sol ou b
ks. Vous ne pouvez pas les escalader de cette façon. Montez sur un Merikondoru, des places
ou utilisez le badge Saut en escalade murale.

Jimen (au sol)

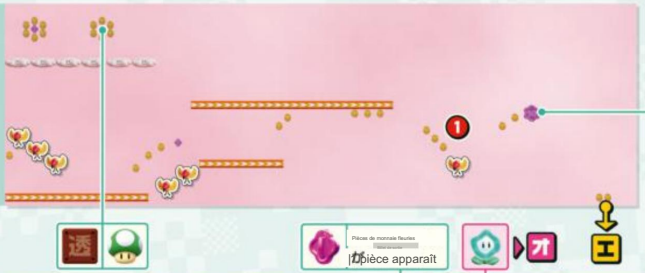
3 Rendez-vous sous la protection de Mericondor pour obtenir la Graine Merveilleuse.

Charge

Acquisition

En mode Émerveillement, le point de vue passe au-dessus et il n'est plus possible de sauter en cas de chute. Les blocs de briques le long du parcours
boules de feu. La position de Mericondor et autour de la Graine Merveilleuse peuvent être détruites en l'observant
et en utilisant le trampoline carré pour bloquer sa charge, ou en évitant de se tenir directement devant obtient ainsi la charge de Mericondor dans leurs bras.

Machine Translated by Google



P.152

Machine Translated by Google

fois

4 Du sol caché au sous-sol

Lorsque vous cassez le bloc de briques, il disparaît de l'écran.

Vous pouvez entrer dans un certain tuyau. À l'intérieur du tuyau, la poussée de Merikondoru sautez avec

Menez-les au POW, frappez-le et gagnez 10 pièces de fleurs . Il y en a une.

et des pièces ordinaires tombent au sol pour les ramasser.

Passez à

5. Utilisez un coup de pied mural pour grimper sur la plateforme élevée.

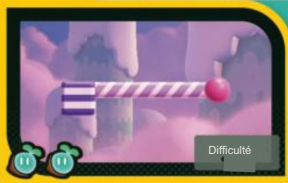
La haute plateforme devant le but écrase le Merikondor voisin.

Si vous sautez avec ou effectuez des coups de pied muraux à répétition, admirez-les.

La pièce au-delà du plafond gauche est une escalade murale.

Si vous avez équipé l'insigne de saut, n'oubliez pas de le récupérer.

Machine Translated by Google



Difficulté

Apparence "Merikondoru arrive"

Condition claire

Un parcours avec de nombreux poteaux d'où émergent les pôles. Continuez. tout en créant des points d'appui.

Étendre!

Aucun Aucun Aucun

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Aucun Bloc

Ennemis à surveiller

Troupe de la grotte

1 poteau allongé

Utilisez-le comme point d'appui et poursuivez.

Lorsque vous heurterez le bloc de poteau, le poteau va

Il s'étire, puis se rétracte après un court instant.

L'essentiel est de traverser rapidement avant le

La plateforme disparaît. Tout en retravaillant sans cesse votre approche, planifiez soigneusement vos avancées.

↑La boule verticale peut être escaladée rapidement en sautant à plusieurs reprises tout en maintenant le joystick gauche vers le haut

La boule horizontale peut rester suspendue. A

Utilisez ceci pour obtenir des objets et dans des situations similaires.

Machine Translated by Google

2. Enfoncez la coquille dans l'espace.

Obtenez un champignon 1-UP et des pièces

tomei (transparent)kai

À l'extrémité de la balle, de nombreux éléments apparaissent, tels que

blocs invisibles et blocs de briques qui peuvent être frappés 10 fois

Si vous envoyez une cartouche dans l'espace, elle continuera à heurter le bloc de billes.

Vous pourrez ainsi tout obtenir en toute sécurité.

3. Étirez la balle,

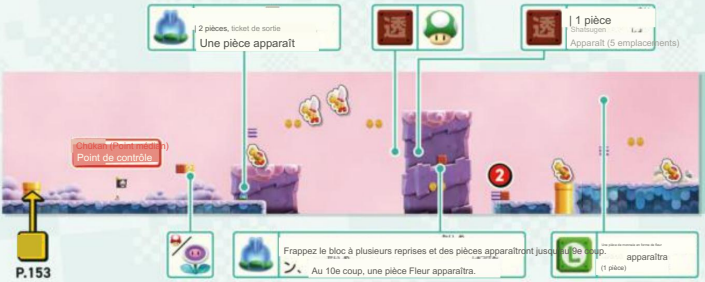
Accrochez-vous au ballon pour le récupérer

La pièce de 10 fleurs située au-dessus du trou peut être obtenue en ki

ou en utilisant un Hip Drop pour frapper le bloc de balle adjacent,

et pendant que la balle est étendue,

Accrochez-vous-y et déplacez-vous pour le récupérer.



7 Frappez le bloc de boule en altitude pour atteindre le tuyau dans le ciel

Utilisez un obus pour toucher le

bloc de boule haute altitude,

chevauchez la balle et entrez

le tuyau. Utilisez un coup de pied de cape

et vous pouvez également entrer directement.

Si vous donnez un coup de pied dans la coquille

directement par en dessous,

tu peux frapper la balle

bloquer. Monter avant

reculer.

5. Donnez un coup de pied dans la coquille pour la soulever.

Frappez le bloc de balle

Ne sautez pas sur les blocs de ballons situés en hauteur.

Si vous donnez un coup de pied à un obus directement vers le haut, vous pouvez le toucher.

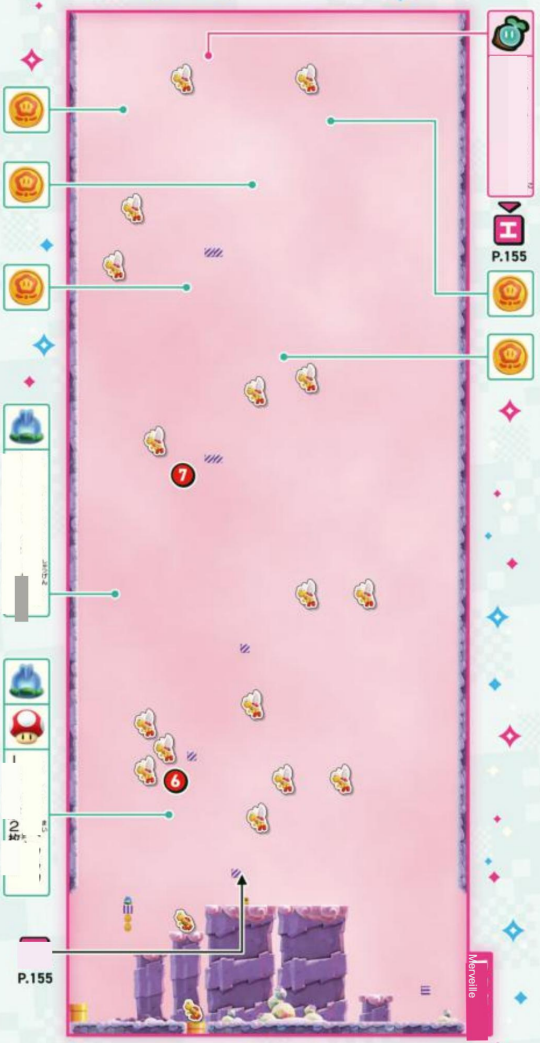
Et en grimpant sur cette boule, vous atteindrez la Fleur Merveilleuse.

Situé sur une plateforme élevée

Lorsque vous frappez un bloc de balle avec

Les motifs diagonaux engendrent une merveille

Machine Translated by Google



Machine Translated by Google

Approchez-vous du bloc à 6 boules pour ouvrir le passage.

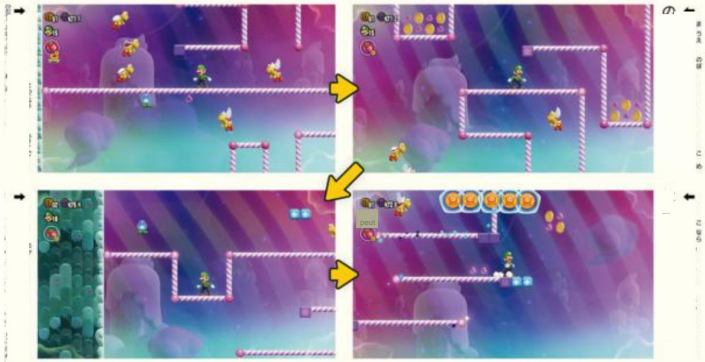
En cours

Pendant Wonder, la clé est d'approcher les blocs de balles placés et avancer tout en étendant la perche avant. Il n'y a pas de temps limite et la balle reste étendue, donc

Acquisition

Prenez votre temps pour progresser tout en collectant les

De nombreux objets apparaissent autour de vous. Il y a une séquence où W se place —il vous suffit de continuer à grimper jusque-là.



Une fois les Pièces Merveilleuses dispersées, allez les rassembler.

Tous les Wonder Pieces se trouvent près du poteau.

sont présentes, et vous pouvez en obtenir deux près du premier poteau étendu.

Ci-dessus se trouvent des blocs de billes supplémentaires, et vous pouvez en obtenir trois là où t s'étend. Les Paratroopas rouges qui apparaissent Abaissez tout en observant la zone de mouvement de la

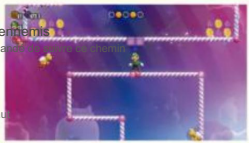
← Itinéraire sans ennemis

Il est recommandé

et l'itinéraire.

Le côté droit

Contournez par le hau



← Au deuxième

emplacement,

lorsque vous atteignez les deux lignes

C'est enfin la dernière étape. Co

3 articles.

← le côté droit de la se

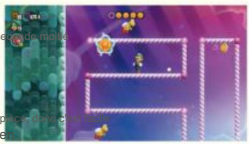
2 merveilles

Il n'y a pas

Rouge

Batabatas près de la p

Peut être obtenu e



← Le

Abeille merveilleuse

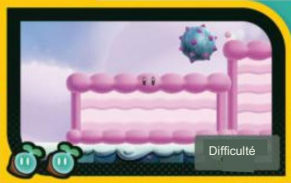
parcours situé

en haut à

gauche peut être

atteint par le bas sans

Machine Translated by Google



Haut et bas

Doux et moelleux

Course entre amis

Objectif caché

Apparence : Posséder 9 graines merveilleuses W2 ou plus

apparaître

Chouraku

Mécanismes notables

Ennemis à surveiller

Duveteux

Rocher roulant

Koopa Troopa

Vert

Complètement

Kakibō

Ce parcours comporte de nombreux passages techniques.

Veillez à ne pas négliger le

Des pièces cachées derrière les ascenseurs duveteux.

Il y a 10 pièces de monnaie au plafond,

Il y a 1 pièce de monnaie Fleur

3 pièces et 2 fleurs

Les pièces apparaissent

Commencer

1

Apparition à la montre

Des rochers roulants apparaissent

Point de contrôle

Deux pièces, Fleur

Une pièce apparaît

Pièces de monnaie fleuries

L'un apparaît

Casser un bloc de briques

Et l'eau jaillit

Machine Translated by Google

Fleur bavarde : 15 pièces apparaissent,
| 2 pièces de fleurs apparaissent

Gronder 岩を当て et les pièces de monnaie
10 pièces et 10 pièces de fleurs apparaissent

Des rochers roulants apparaissent

1 Même si vous cassez le bloc de briques Prenez l'ascenseur moelleux

Déhanchement dans la Super Transformation et Nez dans la Transformation en Scie

Cassez les blocs de briques avec des attaques balancées, etc., puis chevauchez le duveteux

Soulevez-le et abaissez-le pour l'obtenir.

P.160

pièces
5 pièces apparaissent

2. Roulez pour qu'il brille 岩を 12. Guidez-le

Si vous touchez la lueur

Un pilier avec des pièces qui roulent apparaîtra sur le côté gauche de l'ascenseur Fluffy . Utilisez le Fluffy.

Soulevez-le en l'abaissant complètement jusqu'en bas, puis faites -le basculer pour le sortir du tuyau.

Machine Translated by Google

renzoku (consécutif)

En effectuant 3 sauts consécutifs

Sur le sol

Même dans les endroits où Kaki-bo apparaît

L'ascenseur moelleux se déplace rapidement

Kaki-bo renzoku (consécutif)

Éliminez rapidement les ennemis tout en effectuant des actions concrètes.

Cela fera monter l'ascenseur. S'il monte de T

minutes, descendez au sc

Ici, vous deviendrez une merveille.

Avant cela, effectuez un circuit complet et collectez les

—il est avantageux de les rassembler.

4. Le Rolling Rock

La prune est le point clé

En cours

Les blocs de briques situés à mi-chemin du

Les blocs se transforment en ascenseurs moelleux

Le côté du corps fait rebondir le Rolling Rock b

Peut être guidé. Graine merveilleuse

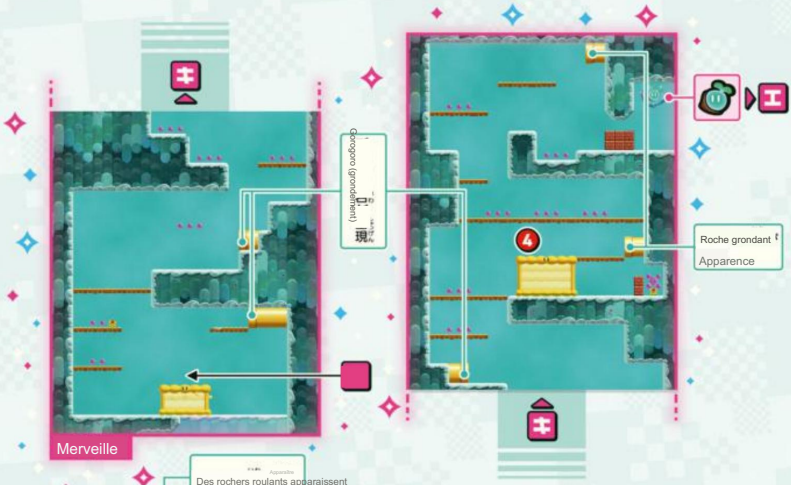
Les blocs de briques voisins sont au premier plan.

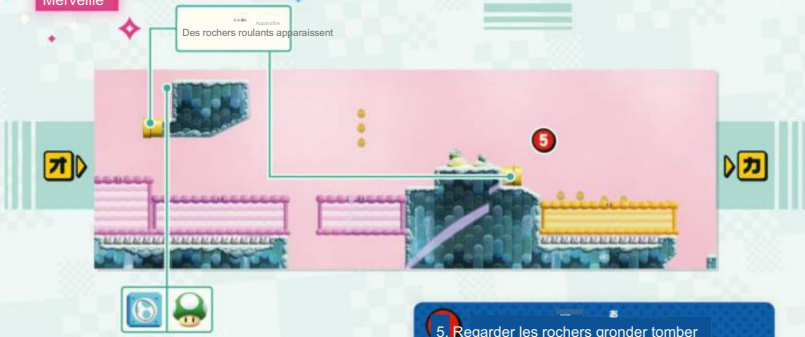
Même si elle entre dans le rythme, la levée moelleuse

En en faisant un passage sur la transformation

Il peut être détruit.

Machine Translated by Google





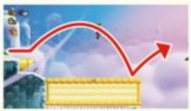
5. Regarder les rochers gronder tomber

Attendez, puis foncez tous ensemble vers la balle

Même si un grondement se fait entendre, attendez que la chose douce et moelleuse se calme.

Puis, faites un grand saut du haut du tuyau. Ren

Sauter pour attraper le ballon au but.



Lorsque vous remontez en courant depuis le tuyau

Ce sera parfait

Atterrissez au bord et à la hauteur

En le maintenant en état, le second

Peut sauter.

Machine Translated by Google

Apparition : « Merikondoru arrive en avion »
Conditions
État : Transparent

Allons-y ! Défi !

Sauter !

Course entre amis

Objectif caché

Chuuku
Mécanismes notables

Pointillé
Bloc

Soyez prudent

Les plateformes apparaissent les unes après les autres et disparaissent successivement.
difficile
Un parcours difficile. Suivez le rythme.
et progresser à un bon rythme.

Date d'apparition

1. Traversez les quais qui apparaissent au rythme de la musique.

Touchez la Fleur Merveilleuse près du début et

Des plateformes apparaîtront au rythme. Le rythme s'accélérera progressivement
Rythmiques-disparaîtront
Kouhan
les uns après les autres.

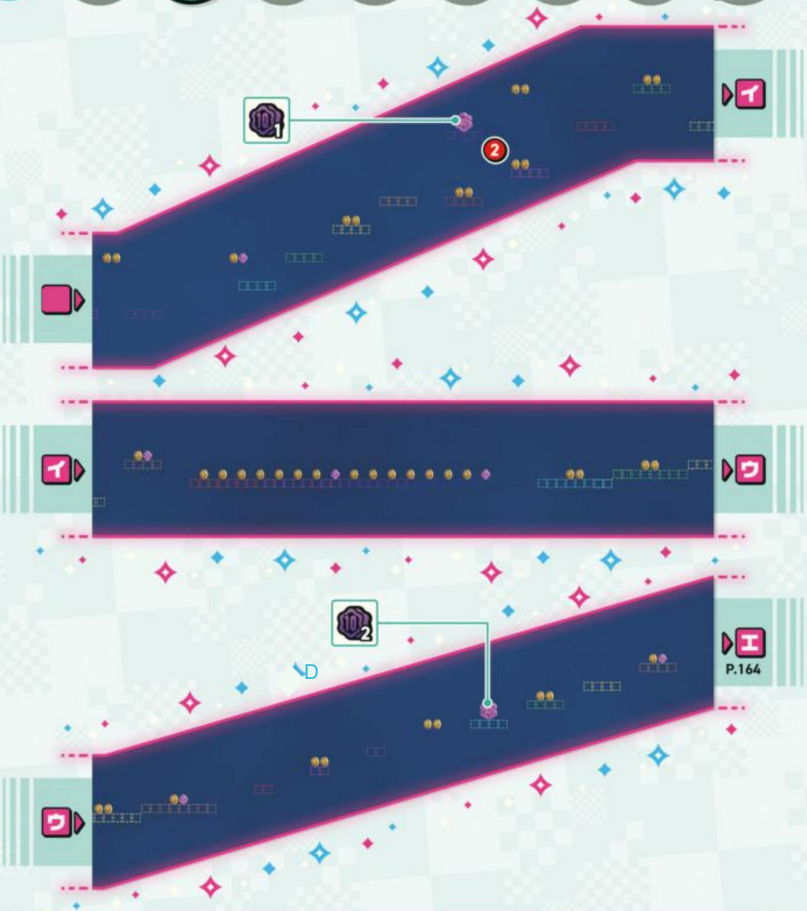
un autre, donc l'astuce pour réussir est de ne pas prendre de retard.

Combien de fois
La dernière partie. Tomber ne compte pas comme une erreur, alors réessayez autant de fois que nécessaire.

L'astuce consiste à anticiper l'apparition du bloc rythmique et à prendre de l'avance. Utilisez la musique de fond pour sync

Nom officiel
Ce n'est pas le nom officiel.

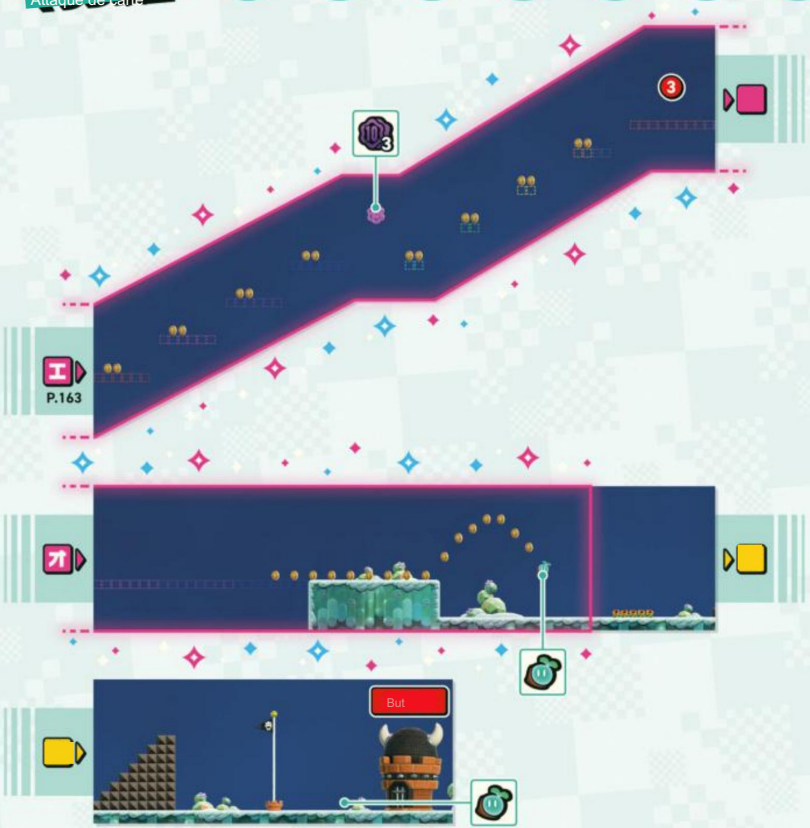
Machine Translated by Google



Franchir les zones délicates en douceur grâce à des demi-tours

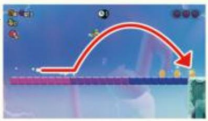
Lorsque vous passez sous la pièce de 10 fleurs et sautez sur la plateforme suivante en contrôlant votre élan pour faciliter le demi-tour. Sur les plateformes contenant 10 pièces de fleurs, légèrement

Courez et sautez pour atteindre la plateforme supérieure. À partir de là, une série de plateformes de hauteurs variables se poursuit ; utilisez-les pour maintenir la course.



3. Après avoir dépassé le bloc rythmique rose, sautez pour l'atteindre de manière fiable.

Dans les dernières phases, les blocs rythmiques disparaissent assez tôt.
donc même si vous continuez à foncer sur la dernière ligne droite
Vous risquez de tomber. Par conséquent, sautez juste après le bloc
rythmique rose, allongez votre distance avec une pirouette aérienne
et atterrissez en un seul mouvement sur la plateforme la plus éloignée.



← À la fin, la plateforme disparaît.
et le délai est serré
Effectuez un saut
audacieux par-dessus
le bloc rythmique et atteignez l'objectif juste à te
Atteignez la Graine Merveilleuse en une seule fois.

Machine Translated by Google

Avec le compte à rebours, le levage

"Voyage

Voyage dans le ciel

Course entre amis

Objectif caché

Apparence

Éliminez les conditions

Un parcours avec de nombreux comptes à rebours

Ascenseurs. Avancez avant les ascenseurs.

Le compteur atteint zéro.

Attention

Mécanismes notables

Compte à rebours

Roulette

Bloc

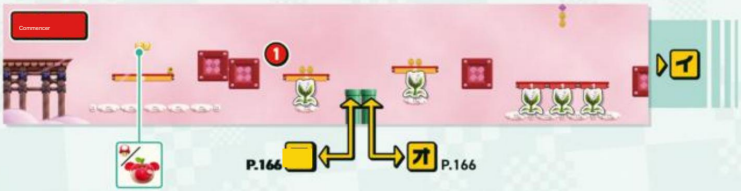
Ennemis à surveiller

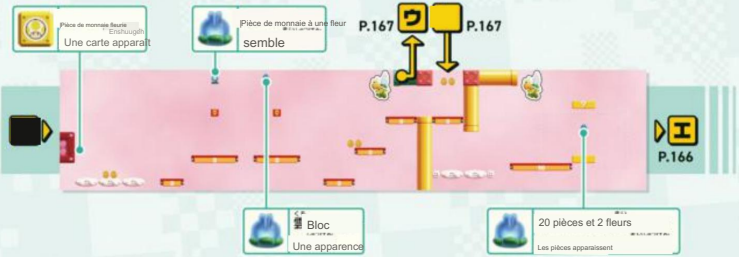
Pastèque

Plante Piranha

Jugemu

Solvabilité





1. Avancez avant que le compteur de l'ascenseur à compte à rebours n'atteigne 0.

Le compteur du compte à rebours de l'ascenseur diminue à chaque fois.

vous atterrissez dessus, et lorsqu'il atteint 0, la plateforme

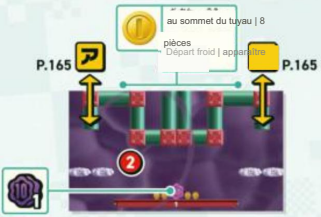
devient inutilisable pendant un certain temps. Le compteur diminue également lorsque vous sautez.

Surveillez le compteur lorsque vous vous déplacez vers le quai suivant.

Marcher sur des graines d'une plante piranha pastèque, par exemple.

est également efficace pour prolonger la durée et restaurer le compteur.

Machine Translated by Google



Dès votre atterrissage, dirigez-vous immédiatement vers la zone enneigée qui s'

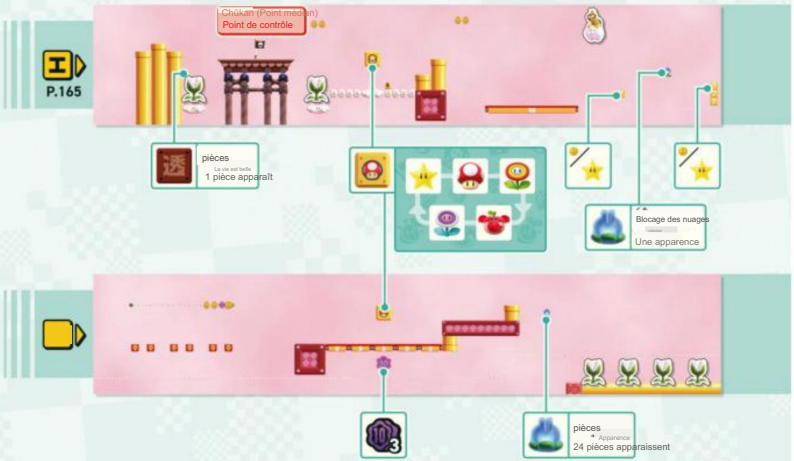
Le compte à rebours s'élève avec seulement 10 pièces de fleurs

Ce quai ne compte que pour 1, donc une fois que vous l'avez emprunté,

traversez immédiatement jusqu'au quai suivant avant que celui-ci ne disparaisse.

Vous pouvez utiliser un coup de pied mural pour atteindre les tuyaux à gauche et à droite.

et obtenir un total de 16 pièces.



4 Utilisez l'éclair de Lakitu

La Fleur Merveilleuse située sous le tuyau est accessible en chevauchant un Lakitu

nuage. Sautez sur le bloc créé par une Fleur Heureuse pour vaincre Lakitu

Chevauchez le bloc qu'il fait apparaître et battez Lakitu

Compte à rebours

Ascendant

Lorsque l'ascenseur monte,

traverser le bloc nuageux

et Lakitu

le vaincre.

5 Marchez sur la graine pour atteindre le but

L'essentiel est de marcher sur la graine projetée par le

Plante Piranha avant le ballon de but. Construire une course

Montez sur le tuyau et sautez, puis marchez deux fois sur la graine pour la récupérer.

Lorsque vous lancez la graine

Si vous sautez de là, le timing sera parfait,

vous permettant de poser le pied

sur la surface .

Machine Translated by Google

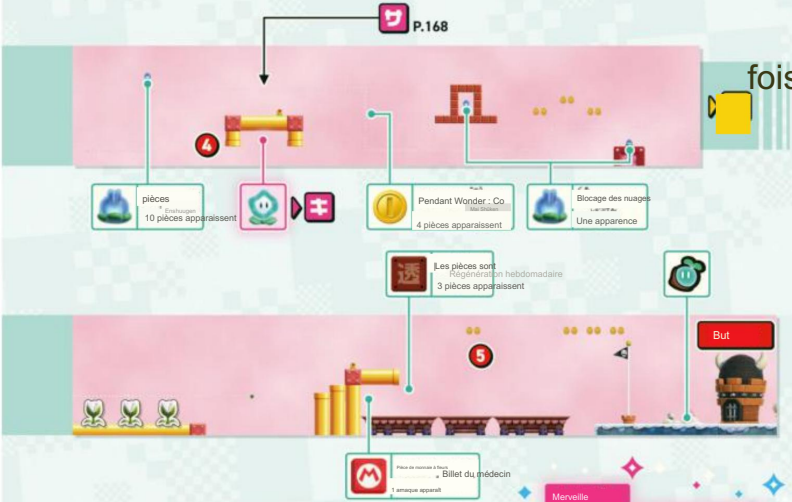
3 Avec le bloc rouge POW, comm ceci

Donnez un coup de pied dans le bloc rouge POW pour le casser et obtenir 10 pièces de fleurs. Même si

Si elle se coince dans le compte à rebours de l'ascenseur, elle va tomber.

Finalement, attendez. Notez le bloc rouge POW

Il ne réapparaît pas une fois disparu, alors soyez prudent.



6. Utilisez l'invincibilité pour progresser.

En cours. Automne : état

Pendant une chute dans Wonder, vous pouvez vous déplacer librement vers le haut, le bas, la gauche et la droite.

Réduction de masse

capable de le faire. Dix monstres Mokumoku apparaîtront, donc Super

Collectez les étoiles de puissance en toute sécurité.

Pièce de monnaie dans les nuages

est caché.

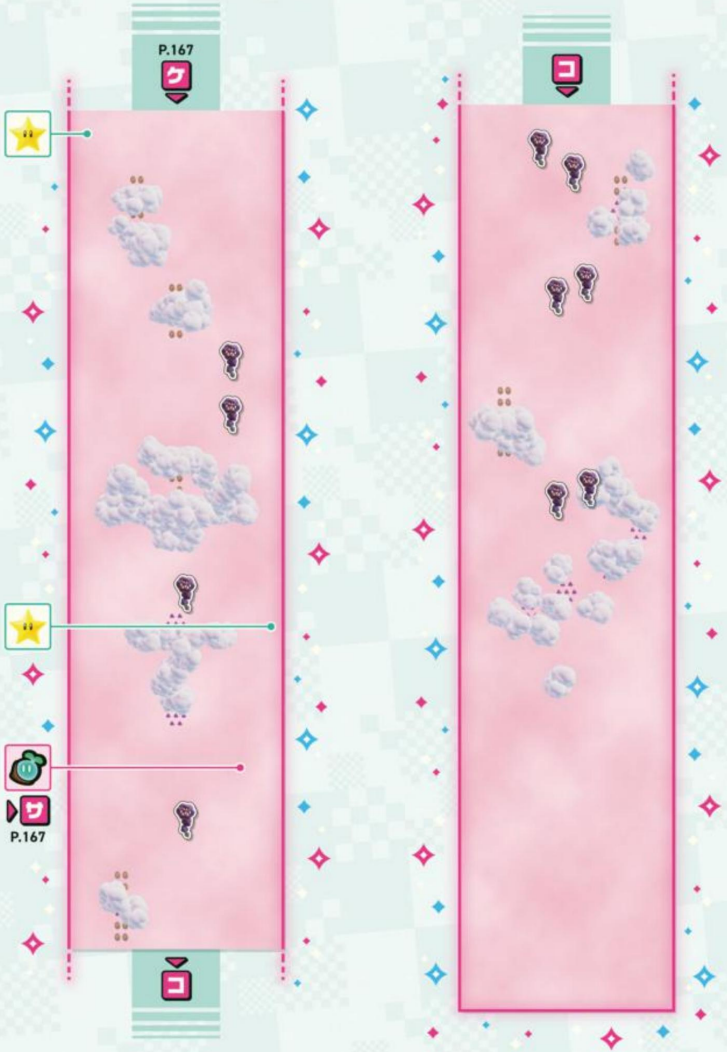
Pièces visibles

Prédiction de la maintenance

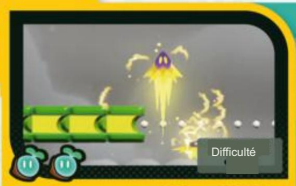
Prédire l'emplacement à partir de

Allons l'obtenir.

Machine Translated by Google



Machine Translated by Google



Difficulté

Apparence
«Le cuirassé volant de Mokku Mokku Highland»
Éliminer les conditions

Un parcours où l'on progresse en faisant du vélo

Écoutez, ajoutez et prenez contact.

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Connexion Lotus

Biripyon

Ennemis à surveiller

Bloc | Condor-boîte | Jouons

Cinq pièces, Fleur
Une pièce apparaît

Hakondor contient 1 pièce et 4 pièces de fleurs. Vos réflexions sont ici.

Hacondor transporte 10 fleurs
Pièces

Hacondor transporte 10 fleurs
Pièces

Cinq pièces, Fleur
— Une pièce apparaît

Région froide

Les pièces sont
4 pièces apparaissent

Région froide
— Une pièce apparaît

1. Frappez les blocs mobiles et poursuivez votre progression tout en reliant les plateformes.

Ce parcours se fait en grande partie grâce à des ascenseurs reliés entre eux.

...devient. Les ascenseurs reliés disparaissent progressivement au fil du temps. Il y a aussi des objets à obtenir dans ce cours, vous devriez donc ···

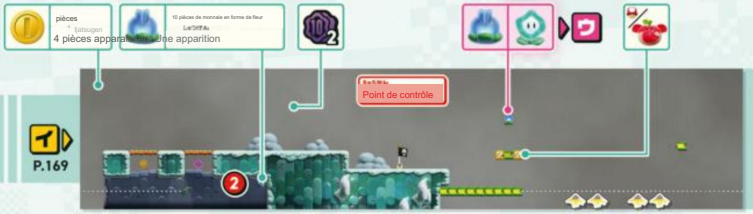
Cependant, actionnez les blocs de connexion placés à différents endroits et progressez en actionnant les blocs de connexion manuellement.

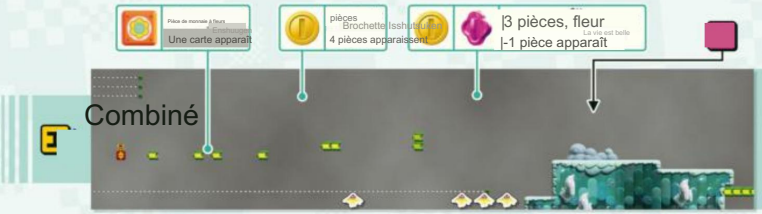
permettant de les relier. N'oubliez pas d'ajouter des extensions.

En cours

Machine Translated by Google

Attaque de carte





2 Raccordez tous les ascenseurs de communication

S'il est connecté, il peut être touché.

Les fleurs Happy Flowers situées dans des endroits sans quais peuvent être

On y parvient en frappant tous les blocs connectés jusqu'ici, qui servent alors de point d'appui.

vous permettant de les toucher. Entourés de blocs de briques

De plus, pour toucher des blocs connectés, vous devez balancer votre trompe tout en

Une attaque est nécessaire. Apportez des bonus à l'endroit ciblé.

Vous pouvez obtenir deux bonus, alors dirigez-vous vers

l'emplacement cible tout en évitant de subir des dégâts.

Quand il s'agit du pont, c'est votre chance

Dix pièces de fleurs se déplacent vers les ponts de gauche et de droite, puis

Juste après l'avoir renvoyé, frappez le bloc de tir. Chi

Vous pouvez l'obtenir si vous choisissez le bon moment.

Si vous êtes au

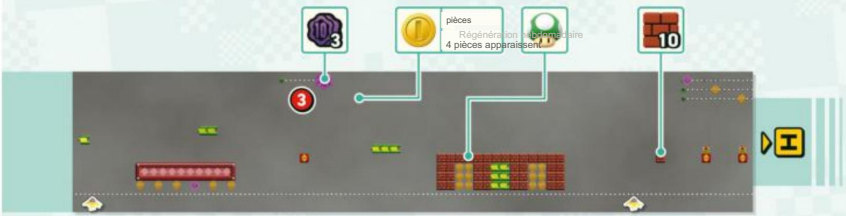
moins dans un état de

super forme, au sommet d'un parachute,

bloquez votre élan et sautez.

Disponible auprès de l'amplificateur.

Machine Translated by Google



4 Vaincre le Hakondoru

Lorsque vous vous approchez du ballon au but, Hakon
Taishungan renzoku (consécutif)
Les doru apparaîtront par paires. Écrasez-les successivement, puis…

Sauter pour attraper le haut du ballon de but.

Visez le
pièce sur le dessus de
le ballon de but
que la Fleur Heureuse fait apparaître
Sautez pendant le temps imparti.

5. Un Lakitu lance des objets

Récupérez les articles

En cours
Pendant Wonder, les ennemis disparaissent et trois
Lakitus jette des objets tels que des Wonder Pieces et
Petites pièces de monnaie en forme de fleur. C'est plus facile si les ascenseurs connectés sont reliés entre eux.
Concentration
Vous serez guidé(e) à l'avance, concentrez-vous donc sur la collecte des objets.

Faites-le. Même si vous ratez une Pièce Merveille, elle continuera d'être lancée.
Mots de temps
d'entre eux, ne vous souciez donc que du délai.
Soyez prudent et attendez qu'il se lance.

Machine Translated by Google

Défi des badges

Escalade murale Saut Niv.2

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

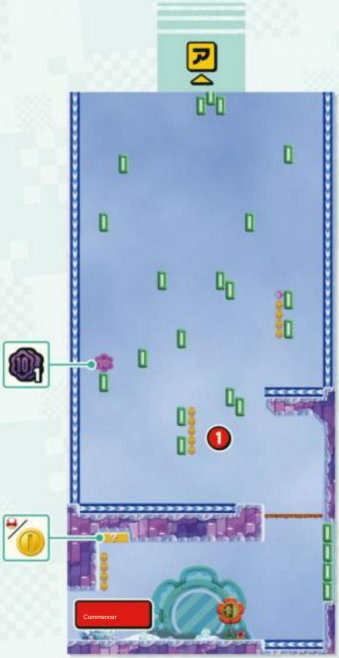
Tiret

Rail

Apparaît : « Montagne au pied des hauts plateaux de Mokumoku »
Visitez le Condition Fait »

カベ Utilisez les sauts en montée et les coups de pied muraux

Il s'agit d'un parcours difficile où vous devez escalader sans relâche des plateformes étroites
en exploitant pleinement les sauts en escalade et les appuis muraux.



lieux, escalade 1.

Vos mouvements après un saut d'escalade sont importants

Après avoir effectué un saut en escalade murale, utilisez le joystick gauche pour
Vous pouvez vous déplacer à gauche et à droite. Ce mouvement modifie la position du joueur.

Ajustez votre appui et atterrissez sur des plateformes étroites.

Après un
saut d'escalade murale,
si votre taille est
insuffisante, utilisez
un coup de pied mural pour atteindre une autre plateforme

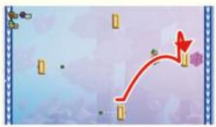
L'utilisation de la rotation en l'air vous permet d'atteindre en dessous

Accessible directement depuis le bloc 102

Montez jusqu'en haut et saisissez la barre de tableau de bord sur la droite.
Grimpez sur la prise d'appui

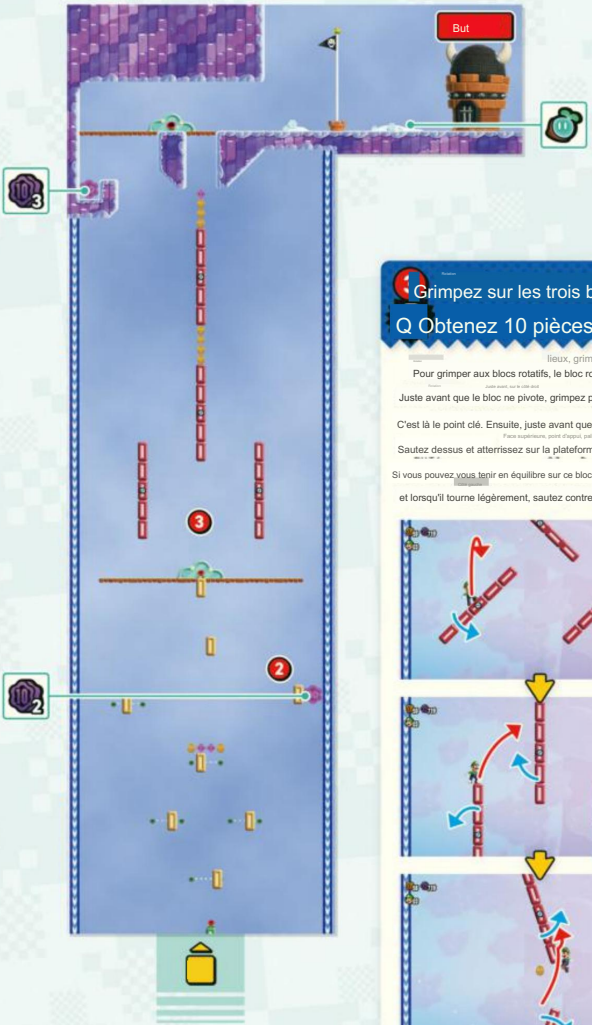
Et peut être obtenu de manière fiable. Montez directement d'en bas jusqu'au nea

Dans ce cas, augmentez votre distance de saut en effectuant une rotation en l'air.



Un saut normal
n'y parviendra pas,
mais une vrille en l'air augmente la vitesse. Si
vous la prolongez, vous atteindrez le point
culminant et arriverez.
Peut être contacté.

Machine Translated by Google



Grimpez sur les trois blocs rotatifs

Acquisition

Q Obtenez 10 pièces de fleurs

lieux, grimper

Pour grimper aux blocs rotatifs, le bloc rotatif de gauche

lieux, grimper

Juste avant que le bloc ne pivote, grimpez par la droite vers

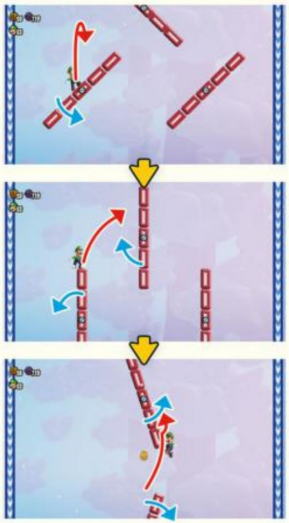
C'est là le point clé. Ensuite, juste avant que la rotation ne s'arrête,

Face supérieure, point d'appui, palier

Sautez dessus et atterrissez sur la plateforme supérieure. Tout en haut.

Si vous pouvez vous tenir en équilibre sur ce bloc rotatif, faites-le pivoter légèrement.

et lorsqu'il tourne légèrement, sautez contre le mur de gauche.



Concentrez-vous sur la base

Poignée oculaire

jour

Grimper

près du côté avant

malgré

Prix catalogue :

Lieu

à 3

Peut être

à partir de 1

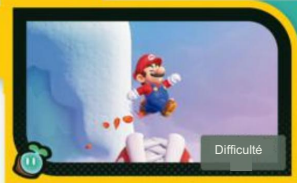
Pied

Lieu : cell

Ce

Grimper:

Machine Translated by Google



Difficulté

Apparition : « Merikondoru arrive en avion »
État : Transparent

Défi des badges

Niveau

Soft Jump LVA

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

De hauts tuyaux et des plantes piranha géantes

Emplacement

Il existe de nombreux endroits difficiles à franchir.

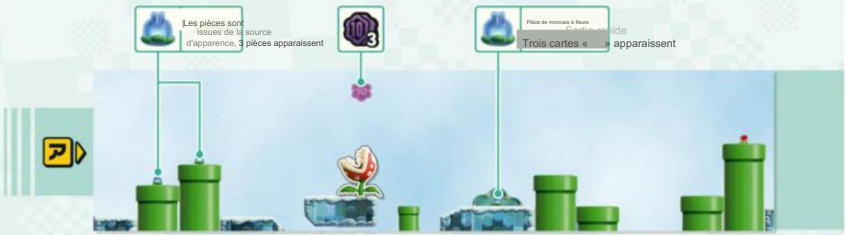
Capacités

Utilisez les capacités de votre badge pour les surmonter.

Ennemis à surveiller

Bakun Fleur

Grand Bakun Fleur



Machine Translated by Google

1 Courez et sautez du bout du tuyau

Vous pouvez alors tout juste l'atteindre.

Les 10 premières pièces de fleurs s'obtiennent en courant jusqu'à la diagonale la plus proche tuyau et faire un grand saut d'élan, ce qui vous permet de flotter et les collecter grâce à l'effet du badge de saut.

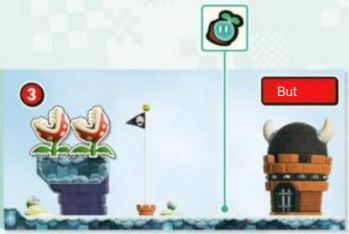
En sautant, maintenir le bouton enfoncé pour saut pour maximiser la hauteur et la distance. Faites-les aussi grandes que possible.

2. La plante Piranha dans le tuyau supérieur

Soyez attentif à son mouvement.

Vous pouvez aller aussi loin. Lorsque la plante piranha dans le tuyau incliné se rétracte, sautez depuis le tuyau le plus proche.

Chronométrez votre saut et atterrir sur l'étroite plate-forme Ajuster pour que cela devienne pos pour le faire.



3. Sautez par-dessus la plante piranha géante

Sautez par-dessus et atteignez le but

Prenez de l'élan depuis le tuyau avec la Fleur Bavarde, une Vous pouvez sauter pour éliminer la Plante Piranha Géante et attraper le sommet du but.

• Méthode : objectif pour marquer en haut du but en effectuant un coup franc par le bas. Choisissez t

Machine Translated by Google

Difficulté ★★★

Apparence "Allons-y ! Défi ! Jumpi"

Éliminez la condition « ng ! » au niveau de l'objectif caché

Défi des badges chaleureux

Printemps Niv.1

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Soyez prudent

Les plateformes sont des îlots isolés, et il

Les EMS sont également situés en altitude. Sauter

Percez le fossé grâce à la capacité du ressort qui vous permet de continuer

1

Chûkan (Point médian)

Plateforme haute

Courez depuis le rebord élevé au point de contrôle

et faire un grand saut

Effectuez un grand saut depuis le bord gauche de la plateforme légèrement plus large jusqu'à l'arrivée en pierre.

L'essentiel est de prendre de l'élan pour créer une dynamique. Il faut ensuite la maintenir bouton — pour ajuster et éviter de tomber de l'ascenseur.

et faire un grand pas en avant pour l'obtenir.

Ajustez la durée

pendant laquelle vous maintenez le bouton de saut et le bouton gauche enfoncés.

Utilisez le joystick

pour atterrir sur le bord de la plateforme.

et sautez.

2. Ajustez votre position par petits sauts.

Ce faisant, visez soigneusement

Faites de petits sauts sans maintenir la position.

Récupérez 10 pièces de fleurs en passant vers le prochain ascenseur.

Écrire

Lorsque l'ascenseur

L'ennemi approche,

maintenez le bouton de

saut enfoncé pour sauter.

Machine Translated by Google

3 Prenez votre élan pour atteindre une vitesse maximale et sautez du bord de la marche.

Le parcours n'est pas si difficile, mais le sommet de l'objectif est vraiment impressionnant.

Enchaîner les sauts demande une certaine habileté. Sautez sans interruption.

En raison de la force d'un certain ressort, il est difficile de régler la position de décollage.

Utilisez la photo ci-dessous comme référence pour déterminer où commencer votre élan.

Trouvez un moyen de sauter du bord même du précipice.

Votre réussite dépendra de l'endroit précis.

Lorsque vous sautez vers le ballon de but ; si votre position de saut est incorrecte, retournez immédiatement en arrière et réessayez la course d'élan.

Premier arrêt à cette position, tenez le

Appuyez sur le bouton de saut, puis sautez tout droit vers le haut.

Immédiatement après

Juste après avoir sauté, poussez le joystick gauche. Si vous effectuez ensuite cette opération

Vous pouvez atterrir juste après le quai.

renzoku (consécutif)

enchaînant de grands sauts, vous pouvez attraper le t

Machine Translated by Google

Apparence « Ascenseur moelleux Up & Down »
Éliminer les conditions

La tourelle tueuse Hanabi vous attend.
Un redoutable cuirassé aérien est prêt.
Direction pour détruire sa source d'énergie.

Kouzan

Les Hautes Terres de Mokkumokku

dirigeable

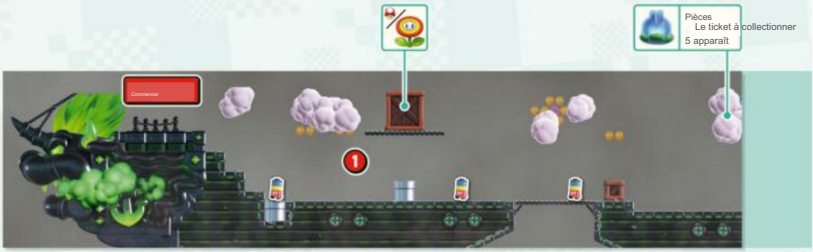
dirigeable cuirassé

Course entre amis —

Objectif caché —

Ennemis à surveiller

Soldat de feu d'artifice Chomper Bombe Soldat Oshidashi



Pièces
Le ticket à collectionner
5 apparaît

Les pièces sont
10 pièces apparaissent

Pièce de monnaie fleurie
Capture précoce
Une carte apparaît

Machine Translated by Google

1. Tout en tirant des feux d'artifice en direction d'Hanabi

Lorsque vous blessez un soldat Hanabi, vous pouvez transporter Possible. De plus, les endroits bloqués par des blocs solides peuvent être transformés en fleur Alentours
Hanabi (feux d'artifice).
il sans subir de dommages, et après un court laps de temps, Vous pouvez les traverser en les brisant avec des feux d'artifice. S'il y a
lancera trois feux d'artifice. Ces feux d'artifice peuvent des objets fragiles à proximité, marchez sur le soldat Hanabi et transportez-le à cet endroit.
Emplacement Hanabi
détruire divers objets et vous permettre d'obtenir des objets tels que des pièces de monnaie à certains endroits

La hauteur de lancement des feux d'artifice est fixe ; Hanabi (feux d'artifice) pause interrompre les feux d'artifice Les ennemis peuvent Parce que le cours progresse automatiquement,
Il faut donc s'adapter par un saut. cela les arrêtera, alors ne frappez pas un autre ennemi avec le soldat Hanabi que vous transportez. casser.

2. Traversez rapidement le niveau et récupérez le champignon 1-Up.

Récupération
L'emplacement où apparaît le lanceur Sumo se trouve sur le mur gauche de la couche supérieure. Création
(transparent)
Un bloc transparent se trouve le long de celui-ci. Un soldat de feu d'artifice est apparu.
Cassez immédiatement le bloc dur et grimpez jusqu'à la couche supérieure.

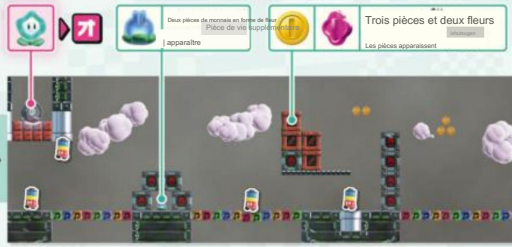
• Blocs durs
tenant un soldat de feu d'artifice technique des feux d'artifice
et en lançant des feux d'artifice au-dessus nos têtes
et en les frappant par le haut.
Il peut être détruit.

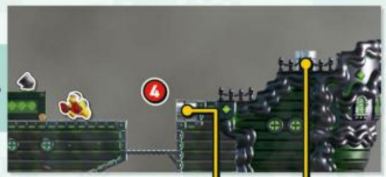
3. Cassez le bloc et entrez dans le tuyau.

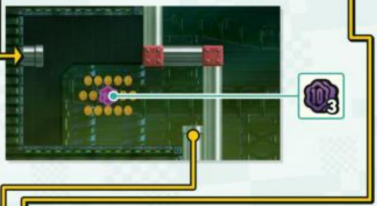
Tuyau
Acquisition
Il apparaît du tuyau obstrué par un bloc dur se trouve le tōmei
Shügen
une pièce de 10 fleurs. Utilisez le soldat feu d'artifice qui
Il apparaît du tuyau situé directement en dessous pour l'obtenir.

À l'intérieur du tuyau,
si vous détruisez des blocs durs avec
10 pièces de fleurs seront lâchées
du bloc
.

Machine Translated by Google







Obstacle

Poussez l'obstacle devant vous.

Déposez-le dans la rainure devant la terre

Pour entrer dans le tuyau contenant 10 pièces de fleurs,

Poussez l'obstacle sur lequel est monté le canon voisin,

Il faut le déposer dans la rainure pour s'en servir comme point d'appui.

Commencez par vaincre l'Oshidashi, puis poursuivez.

6 pièces

Une pièce apparaît

Machine Translated by Google

Obstacle

Manœuvrer en franchissant les obstacles jusqu'à l'interrupteur

Si vous passez alors que les obstacles sont levés, vous pourrez atteindre l'interrupteur situé à l'arrière.

Si vous souhaitez obtenir l'objet Fleur Heureuse, changez d'écran et touchez-le rapidement avant d'être balayé hors de l'écran.

Shôjun conseils

照準を誘導 Faites 5

Tetsu

鉄の Utilisez des boîtes et des res.

Lorsque vous utilisez le ciblage qui vous poursuit pendant

Il peut briser des boîtes métalliques ou vaincre des tueurs.

Houdai spécifique

Vous pouvez détruire des tourelles, etc. Des objets apparaîtront.

Apparaîtra

boîtes, alors guidez-les et cassez-les

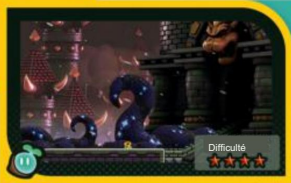
les suivre au fur et à mesure.

Conseils de Shojun

Utilisez la Graine Merveilleuse en vous guidant

son but est de briser les boîtes en fer environnantes et c

Machine Translated by Google



Apparition : 14 graines merveilleuses ou plus de W2
Conditions
3 Tenu au-dessus

Kosan

Les Hautes Terres de Mokkumokku

Palais

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Ennemis à surveiller

Os
Bac-kun

Lanlan
Je propose.

Marteau

De nombreux ossements jaillirent de la fumée noire.

Un parcours difficile où apparaissent des ennemis comme Kun.

Avancez vers Bowser Jr.

Une pièce apparaît

P.184

Machine Translated by Google

1 Vaincre les ennemis et faire le tour

Le marteau Pros devant, après son apparition, immédiatement le xylophone bu

Frappez le rocher pour le vaincre, puis attendez le suivant.

L'ennemi doit monter d'un niveau et être vaincu à l'aide d'une attaque de transformation en balle, comme la forme Bulle.

2 Utilisez le renflement du sol

Lorsque vous chevaucherez le tuyau à côté du Bone Piranha, il coulera.

et un tuyau situé près du centre se dressera en réponse.

Placez une Fleur Merveilleuse sur le tuyau montant.

et utilisez-le pour soulever la fleur sur la plateforme supérieure afin de pouvoir

Proche

Intérêt

mort

Là

est un

poitrine

à droite du che

3. Le chemin où les deux types de sols émergent

Tuyau Emplacement

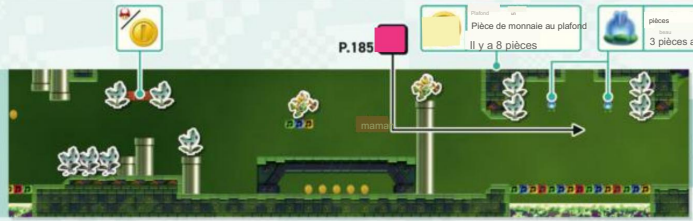
10 pièces de fleurs situées à l'endroit encadré par un tuyau

Pour l'obtenir, il faut emprunter le tuyau du côté jeune et plonger dedans.

Méthode d'acquisition (nyushu hōhō)

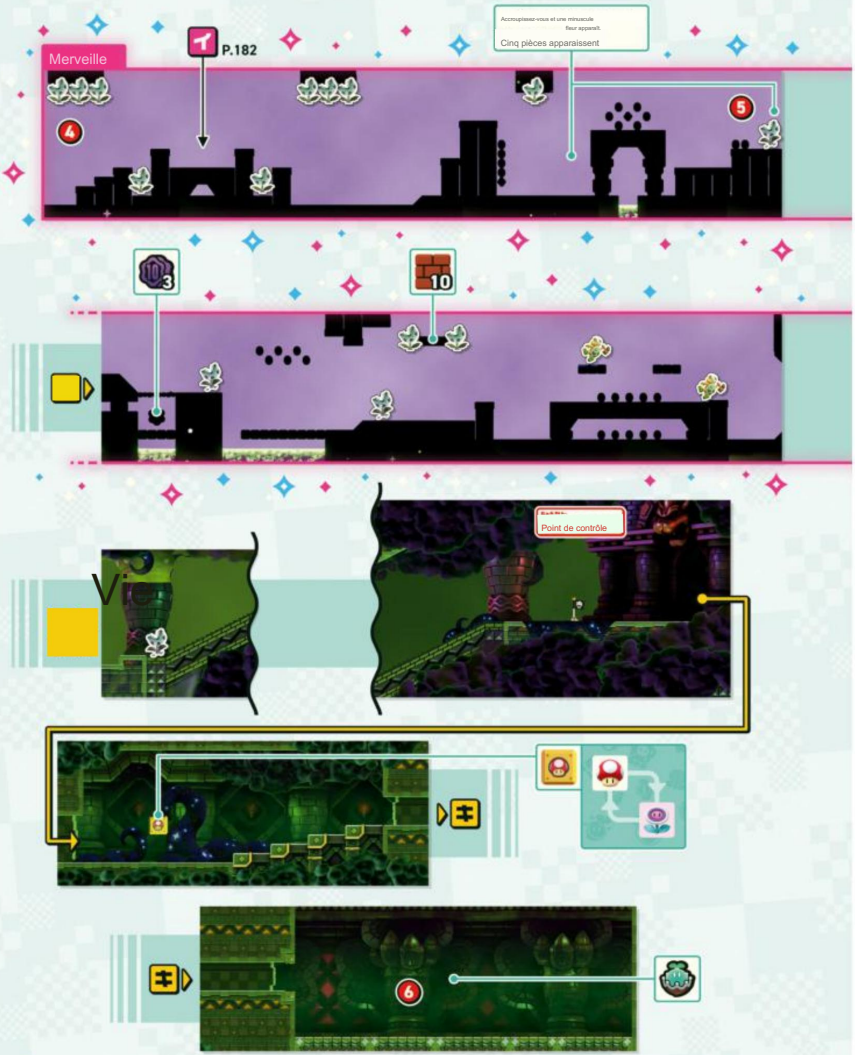
La même méthode d'acquisition s'applique également à Wonder.

Régénération hebdomadaire



P.184

Machine Translated by Google

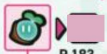


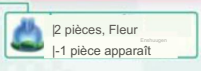
Machine Translated by Google

Accroupi et une minuscule fleur
Départ froid
Cinq pièces apparaissent

pièces
Départ froid
Huit pièces apparaissent

Accroupi et une minuscule fleur
Régénération hebdomadaire
Cinq pièces apparaissent


P.183


2 pièces, Fleur
échanger
-1 pièce apparaît

est le paradis
8 puits
morceaux de

4 en grandes quantités

Récupérez un grand nombre d'objets près de l'entrée.

Pendant une Merveille, si vous retournez à gauche du parcours
Plafond
Accroupissez-vous à l'endroit où se trouve le premier bonus, et 28 mini-pièces
de fleurs apparaîtront du plafond.

5

Avancez avec précaution tout en prêtant attention aux mouvements du Piranha Osseux Ranran.

Wonder se transforme en silhouette et devient « biyon ».
corps grandit, et certains ennemis deviennent également plus grands. Le Piranha Osseux (Piranha Osseux) est
Peut être évité en bougeant ou en sautant en étant accroupi, mais dangereux
Le plus dangereux est le Piranha Osseux de Ranran. Avancez petit à petit et sortez
Une fois qu'il apparaît, retournez sur le parcours et attendez de tomber dans le trou.

Le Marteau. Le
Les frères devant le
Les graines merveilleuses sont
Il est sans danger de vous vaincre si vous
frappez-les par en dessous pendant qu'ils sont

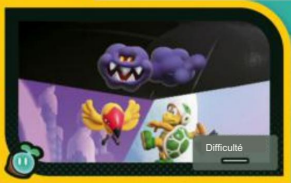
contre Bowser Jr. Placez-vous en hauteur, au-dessus de Bowser Jr., et évitez ses attaques.

Attaque rotationnelle
Bowser Jr. effectue une attaque tourn
Pendant ce temps, vous ne devez pas mar
Par conséquent, les pieds qui montent et descendent
traverser les zones surélevées de la scène pour attaquer
Attaque rotationnelle
pour esquiver les attaques. Après l'attaque tournoyante
s'arrête, marchez dessus
Répétez cela quatre fois.

Lors de l'attaque rotative, faites ceci.
Durant l'attaque tournoyante, si vous êtes en position élevée,
Il est bloqué et ne peut pas s'approcher.

Attaque
attaque qui vous tire dessus des projectiles de masque peut la contrer.
C'est agaçant. Si vous vous transformez en bulle, vous pouvez éteindre

Machine Translated by Google



Vaincre et avancer !

Colisée Mokkumokku

Amis
Course

Pièces
180秒/120秒/70秒

Apparition "Merikondoru arrive"
Condition claire

Mécanismes notables

Ennemis à surveiller

Un parcours se déroulant en trois étapes, tout en vainquant des ennemis dans la zone

Un parcours qui se déroule en trois étapes

Tout en éliminant les ennemis. Essayez de terminer le parcours en moins de secondes.

1. Combat facile en trois étapes

transformation

La transformation en bulles est recommandée

Performance active

Ce qui excelle au Colisée Mokkumokk, c'est la défaite des ennemis.

La transformation en bulle, qui facilite la défaite des ennemis. Au point de départ, stock

En incluant cela, obtenez deux Fleurs Bulles.

Si vous subissez des dommages

utilisez immédiatement un

ballon d'article,

Retour à la page

Formez une bulle et poursuivez.

3. Chevauchez le nuage de Lakitu

nuage

bulles rapides

横 De là, tirez des bulles en continu

Pour la deuxième étape, prenez d'abord le rail du tableau de bord vers la gauche.

Repérez le nuage de Lakitu et chevauchez-le. Ensuite,

Vaincre les ennemis là où le Merikondoru revient.

Gardez la

position où le

Merikondoru

Tir rapide

retours, et en tirant

continuellement des bulles de

2. Pour les zones où les ennemis sont regroupés

renzoku (consécutif)

Écrasez-les à plusieurs reprises

migi-gawa (côté droit)

Après avoir vaincu les deux ennemis situés à gauche de la scène, dirigez-vous vers le suivant.

priorité

Priorisez donc l'élimination des ennemis situés en hauteur. Attaquez-les de face pour les vaincre. Les blocages sont (a…)

chuō (centre) renzoku (consécutif) seikaku (correct/précis)

L'ennemi au centre peut être vaincu rapidement en l'écrasant successivement.

corps ennemi central

Tout en piétinant

les trois principaux

ennemis dans

en haut à droite

Éliminez d'abord l'ennemi légèrement plus éloigné, puis visez le bloc de briques situé au-dessus. Ensuite, visez

4. Il y a un Frère Marteau.

Xylophone en bois

seikaku (correct/précis)

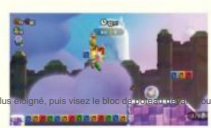
不要 Frapper le bloc avec précision.

taka ashiba (plateforme haute)

下 Les ennemis au sol sont mieux éliminés en roulant ; ennemis Xylophone en bois

不要

Votre puissance de saut augmentant, visez avec soin et précision.



le plus proche

Lors de la défaite

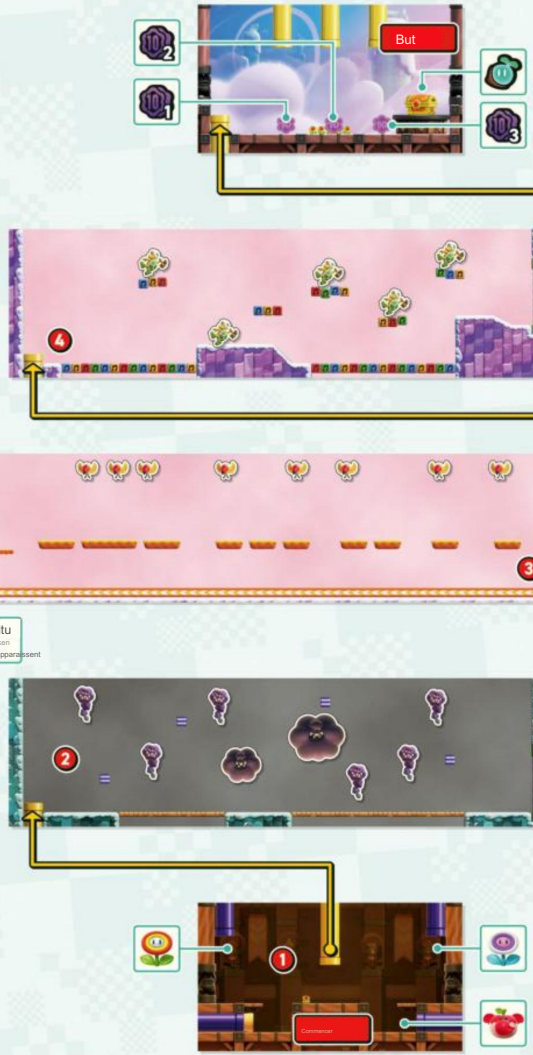
du plus proche

ennemi, premier

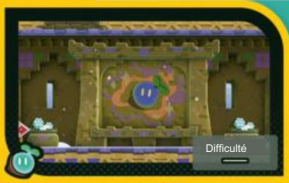
Stir

l'ennemi situé en haut à droite.

Machine Translated by Google



Machine Translated by Google



Place

Place de tous

Les secrets de la place énigmatique

Course entre amis

Objectif caché

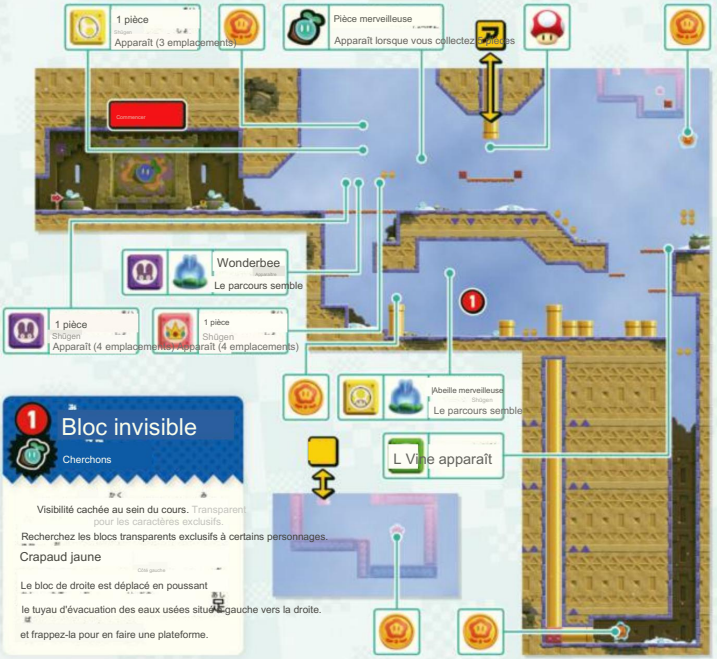
Mécanismes notables

Soyez prudent

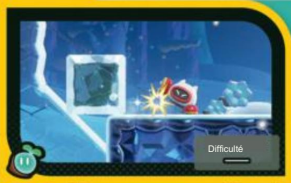
Personnages variés

Certains blocs transparents sont cachés

Explorez en profondeur.



Machine Translated by Google



Faites une pause

Une courte pause

Sélection

Les mille coups de Zundoko

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Bloc de glace

Soyez prudent !

Du soleil

Évaluation

Zundoko donnera un coup de pied aux blocs de glace qui tombent.
L'un après l'autre Continuer
sans interruption, l'un après l'autre. Tous

Les objets cassables doivent être détruits pour dégager le passage

Évaluation

Des blocs de glace vont tomber.

1er : vide

2e : contient 1 pièce

3e et 4e : contiennent chacune 3 pièces

15 : Fleur de feu

• 6e à 8e : contiennent 3 pièces chacune ;

19e : contient 1 pièce Fleur

• 10e et 11e : 3 pièces

12e : 1 pièce de monnaie Fleur

•13e : 3 pièces

Contenu

14e : Vide

Évaluation

Lorsque tous les blocs de glace sont détruits, ou
apparaît lorsque Zundoko est vaincu (dans ce dernier cas).
étui, 5 pièces et 1 fleur
Ticket d'extraction.
Les pièces apparaissent simultanément)

1) Battez Zundoko en dernier pour obtenir les pièces.

Coup de pied 14 Zundoko

Évaluation

Détruire les 14 glaces

Les blocs dégagent la scène.

Même après une merveille

Apparaître

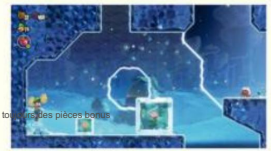
Seed apparaît, vaincre Zundoko génère toujours des pièces bonus

Évaluation

Par conséquent, vainquez-le

après avoir brisé les 14 glaces

blocs d'abord.



Évaluation

Si un objet se retrouve coincé entre un bloc de glace et un mur, il disparaîtra. Après avoir obtenu un F

Monstres

Tir rapide

Évaluation

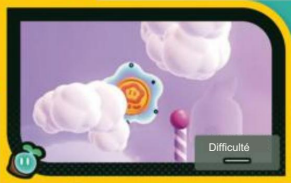
Armure

Les objets disparaissent, alors ramassez-les au fur et à mesure. Utilisez des boules de feu à répétition pour briser les blocs de glace.

Nom officiel

Ce n'est pas le nom officiel.

Machine Translated by Google



Difficulté

Apparaît : « Étendez ! Poteau Poteau Poteau »

Éliminez les conditions

Nombre

Un parcours où l'on collectionne les merveilles

Pièces utilisant un seul poteau. Partie la

nuages et obtenez-les au fur et à mesure.

Faites une pause

Une courte pause

Blocs polaires dans les nuages

Course entre amis

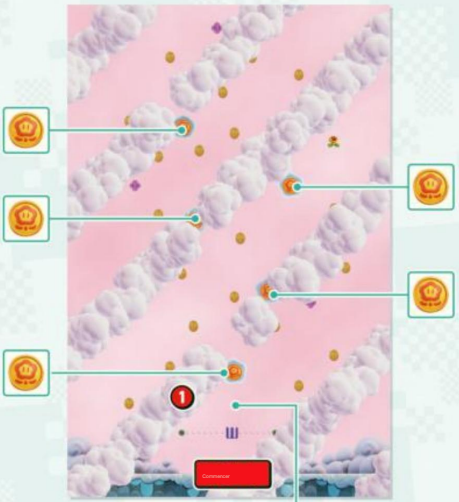
Objectif caché

Mécanismes notables

Balle

Bloc

Soyez prudent



Commence

Cinq Pièces Merveilleuses apparaîtront lorsque vous en aurez collecté 5.

Apparaît lorsque vous collectez 5 pièces merveilleuses

Comment

1

Avec le parachute du chapeau

Récupération

Collectez des pièces

Des objets sont éparpillés dans l'air

Alors mets le chapeau parachute

Acquisition Temporairement

et il devient plus facile de les obtenir. Temporairement e

lieux, grimper

Grimpez rapidement au poteau et collectez

Pièces merveilleuses.

Pour les pièces éloignées, sautez de la balle

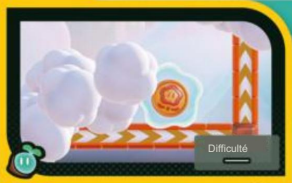
et utilisez le parachute du chapeau.

Si vous vous y prenez au bon moment, vous pouvez collecter

Jyoshuka

Wonder Pieces tout en restant entièrement attaché à

Machine Translated by Google



Difficulté

Sortie : Ascenseur à compte à rebours

Effacer le « Parcours de la condition »

Une pièce entourée de barres de tableau de bord

De nombreux objets apparaîtront. Récupérez habilement

les Fragments Merveilleux.

Faites une pause

Juste un petit 三息

"kai

Tournez ! Rail de course

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

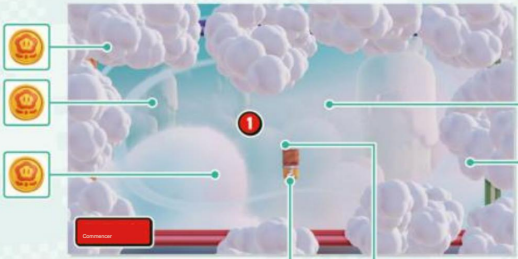
Question

Changer

Tiret

Rail

Nombre d'avis



Barres de tableau de bord, 5 Wonder Pieces, Co

22 pièces sont apparues, et 3 pièces de fleurs sont apparues.

Apparaît lorsque vous collectez 5 pièces merveilleuses

Sautez et arrêtez de courir dans Dashur de niveau

L'élément extérieur est da-

Saisissez le Schréler

Peut être obtenu simplement par la présence. À l'intérieur

Les éléments sur le côté servent aux commandes et

Les relations spatiales sont faciles à comprendre

À partir du rail inférieur du tableau de bord

Sautez pour l'obtenir

Il est recommandé de le faire.

Sautez sur les rails du tableau de bord en dessous et à droite. Une fois la Graine Merveilleuse apparue, vous pouvez rapidement… ; s'il reste des objets, assurez-vous de les récupérer.

Machine Translated by Google

Daki

Chutes W3 Ogon

Maître Procès

Surmontez l'épreuve de Maître Poplin !

Maître Kazuka

Les chutes d'Oogon font partie des nombreuses [œuvres/créations] de Maître

Un monde où les épreuves barrent le chemin. Le joueur

mouvement lié Ennemi placement

des parcours peuplés d'ennemis qui se déplacent en synchronisation avec le jo

des parcours qui exigent des sauts et des courses habiles, et une va

Procès variété d'objectifs

Une grande variété de défis vous attend. Le Grand

le niveau le plus élevé du manoir

Seed Manor, la destination, se trouve au dernier étage.

et on y accède après avoir traversé deux zones.

Un choix varié : le procès de Hoppin P.194
Le procès d'Amy, tireuse d'élite P.197
"Chūkan Shiren" (Épreuve du Milieu) P.200
3. Épreuve de mi-parcours ! Poursuivez le maître du saut !
4 Danger de sauter ! L'épreuve de la montagne hérissée P.205
"Hoshizora" (Ciel étoilé) P.208
5. Konpei et l'épreuve de la traversée du ciel étoilé
Épreuve finale : White Stripe (Hakusō) P.212
Épreuve finale ! Déchaînement ! Rail de course
Technique secrète ! Défi des badges : Grand saut accroupi Niv. 1 P. 220
8 La place de tous : le secret de la place vide P.221

Trésor intérieur
Une courte pause : Le trésor inaccessible au plus profond de soi P.222
Sur
1 Une courte pause : La créature merveilleuse dans l'eau P.223
11. Une courte pause : Montez jusqu'à l'interrupteur de la minuterie P.224
Faites une pause
1 Une courte pause : foncez vers l'interrupteur de la minuterie P.225
Détails de la minuterie
13 La maison de Maître Poplin P.193
1 Grand Manoir des Semences P.193
1 Magasin général P.193

Machine Translated by Google

Informations sur la maison

Maître

Informations sur la maison de Maître Poplin 1

Les chutes d'Ogon sont envahies par les méchants.

Cependant, il semblerait qu'il existe une règle selon laquelle il faut réussir des épreuves

Acquisition

Visiter cette maison vous permet d'obtenir une Graine Merveilleuse.

Maison (Il semble s'agir d'un fragment : " Vous

Acquisition

pouvez obtenir une Graine Merveille en visitant la maison.

Informations sur l'ouverture de la voie

Informations sur l'ouverture de la voie

Pour accéder à la deuxième zone, une graine merveilleuse

Pour ouvrir une route, il faut se rendre au Manoir de la Grande Semence, vous

Manoir

Il vous faut 10 Graines Merveilleuses. La première zone est presque un

probablement p — interprété comme faisant partie de « vers le Grand Hall » dans le texte p

(Fragment : Le chibopoli

Chemin direct, avec seulement un petit détour.

Il semble que vous voyez pour le déblocher.

Épreuve du Vol Carnage ! Rail de vitesse » n'ouvrira pas la route

vers le Grand Hall des graines à moins que vous ne la terminiez au véritable objectif.

Informations générales sur le magasin

Le magasin général se trouve dans la première zone, et Wonder

Achetable

Achat

Articles de base à vendre

Marchandises

Merveille (Graine)	100	Champignon 1UP	20
Champignon 1UP	50	Loterie à panneaux	10

Informations sur l'étage

Informations sur le Grand Seed Hall

Réussissez l'épreuve finale et accédez à la Grande Salle des Semences.

(Cela semble être un fragment : " " — interprété comme faisant partie de " " et déjà inscrit dans la section précédente.)

Lors de votre visite, Maître Poplin vous confie la Grande Semence.

Après avoir franchi les Chutes Dorées, Ru-

Manoir (Cela semble être un fragment : " " — interprété comme faisant partie de " " et déjà inscrit dans la section précédente

Pour ouvrir une route, rendez-vous à nouveau au Grand Hall des Semences.

Après avoir obtenu la Grande Graine, si vous visitez le nouveau

Hall de la Grande Graine, le chemin vers le Monde Spécial s'ouvrira.

Informations cachées sur les pièces

Épreuve principale

Machine Translated by Google

Un large choix

Le procès de Hoppin

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Ennemis à surveiller

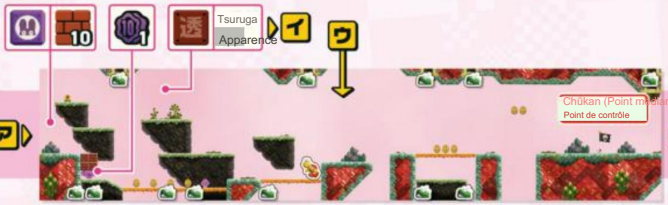
Hoppin

Troupe de la grotte

Réagit aux sauts du joueur

De nombreux Hoppin apparaissent. Soyez plus prudent.

Un saut est nécessaire.

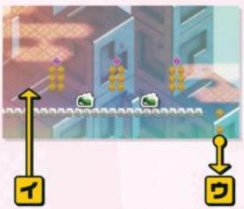


Attention au Hoppin qui surgit !

En sautant à ce moment-là, le joueur peut être incité à vous faire passer en dessous en provoquant un saut, ou vous pouvez lui échapper en sautant par-dessus la queue de son saut. Aussi,

Parce qu'ils peuvent parfois surgir soudainement des trous ou des tuyaux, un coffre-fort place une fois

Sautez sur place une fois pour observer, puis procédez avec prudence.



*Ce n'est pas le nom officiel

Machine Translated by Google

2 Hoppen jusqu'à l'ascenseur

ne peut être escaladé sans badge de saut, mais vous pouvez effectuer un saut Hoppen à proximité pour l'emprunter. Si vous n'avez pas équipé le badge qui augmente la puissance de saut, vous ne pouvez pas escalader l'ascenseur ;

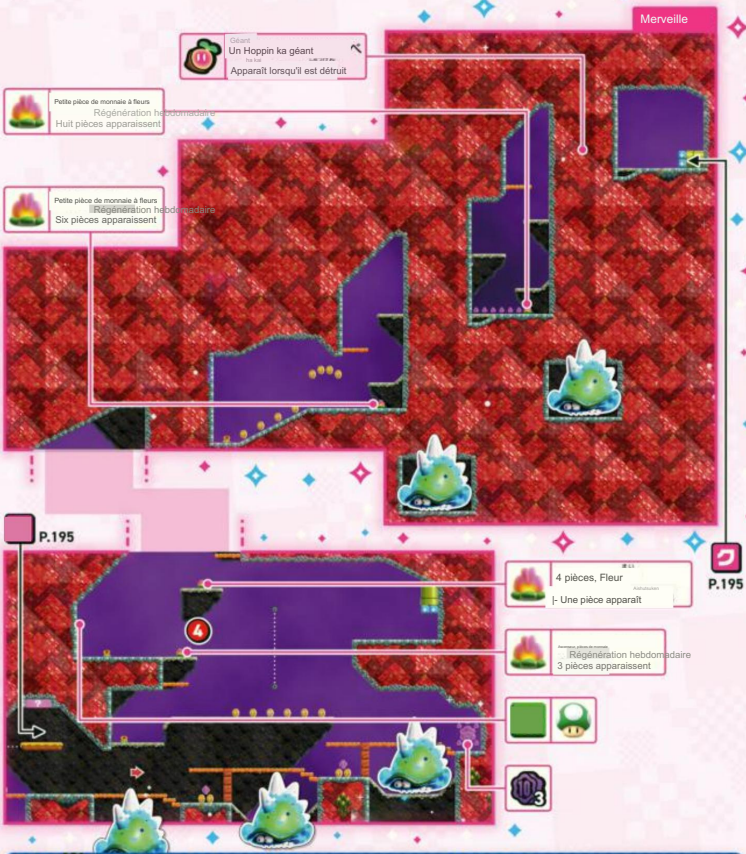
Cependant, en faisant sauter un Hoppen à proximité, vous pouvez le placer sur l'ascenseur. Faites en sorte que le Hoppen percute un bloc en fonction pour sortir tout en haut de l'objectif.

3 Sauter en piétinant le Hoppen

Si vous prenez votre élan depuis la plateforme, l'ascenseur avec la pièce et sauter vers la pièce plus haute, le Hoppen sautera au bon moment. Ne marchez pas sur les pics.

Puisque vous pouvez marcher sur le côté ventral, maintenez le bouton de saut enfoncé pour sortir tout en haut de l'objectif.

Machine Translated by Google



4. Déployer un ascenseur pour guider le géant Hoppin jusqu'au niveau supérieur.

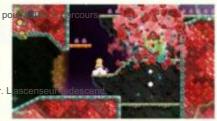
Vous poursuivez votre route tout en effectuant une pause Hoppin géante Kapé pour [illegible] parcours.

au fur et a mesure. Le but pour aller de l'avant est Ha

Placez le Hoppin géant sur l'ascenseur qui apparaît lorsque vous

touchez la Fleur Joyeuse, et utilisez-le pour le transporter jusqu'à l'étage supérieur. L'ascenseur descend

Lorsqu'il apparaît, synchronisez bien votre saut pour le guider.



Hoppin-gai géant

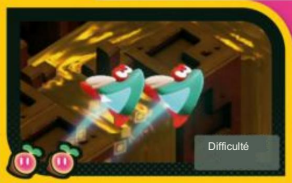
Si vous effectuez à plusieurs reprises un coup de poing près de

sautez et brisez le mur jusqu'à la rupture si vous le

brisez jusqu'à ce point.

Il devient plus facile de progresser.

Machine Translated by Google



étant précisément visé

Procès

Le procès d'Amy

Course entre amis

Objectif caché

apparences

Conditions

Visitez la « Maison de Maître Poplin »

Attention

Ennemis à surveiller

Amy

Petit mollusque

Merveille Amy

Viser le joueur depuis le fond de l'eau

Un Kurueimy apparaît. De l'eau se trouve sous les plateformes, ce qui rend ce parcours exigeant une attention soutenue.

Surface de l'eau

Tirer le fil

Attention : il y a une surface d'eau sous les plateformes, ce parcours exige donc une vigilance accrue.

1 つるを Montez jusqu'au point culminant.

Lorsqu'on arrose une fleur fanée, une vigne apparaît et pousse vers le haut.

...capable. Lorsqu'il n'est pas transformé par Sou, approchez-vous du mur par le côté apposé.

Répétez le saut pour grimper.

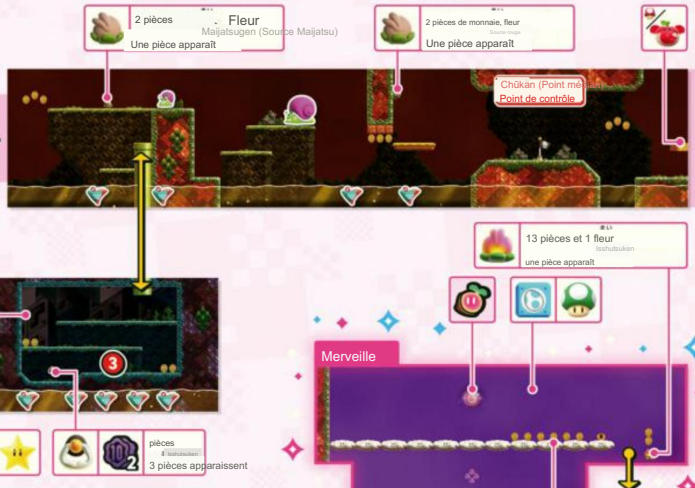
2 Date d'apparition

2. Faites apparaître l'ascenseur et traversez-le.

Considérons la surface de manière continue,

Quand vous les touchez

Trois ascenseurs apparaissent, facilitant la traversée.



Vaincre Amy en premier

Échafaudage Amy descend sur la plateforme centrale pour attirer une charge, Dōjōju (Salle d'entraînement) Anéantissement total :

Vous pouvez la vaincre simplement en vous plaçant sur sa trajectoire. Anéantissez-les tous à l'avance

vous d'abord de votre sécurité, puis tirez sur la corde.

5. Utiliser Wonder Amy

Visez le sommet

L'astuce pendant Wonder est d'attendre les ennemis au centre de l'écran.

Elles apparaissent à des endroits où l'on peut poser le pied dessus ; ainsi, si l'on saute droit devant, on peut progresser sans encombre.

Machine Translated by Google

Deux pièces de monnaie, fleur
Une pièce apparaît

Dix pièces apparaissent ; une fleur
La pièce apparaît comme une seule pièce

Deux pièces et une fleur
La pièce apparaît

fois

Les pièces sont
Sortie rapide
Huit pièces apparaissent

Pièces de monnaie fleuries
L'un apparaît

Le bloc rigide disparaît et un ascenseur
apparaît.

Destruction
Détruisez le bloc en commençant par

Avec la transformation Saw, tenez la grande coquille MyMy et le sol

Vous pouvez casser le bloc dur en donnant un coup de pied vers le haut, directement vers le haut.

Utilisez la grande coquille Maimai même à l'intérieur du tuyau.

But

2 pièces, ticket
chemise froide à fleurs
Une pièce apparaît

Machine Translated by Google

Difficulté

Apparition : « Secret ! Défi de badge : S'accroupir »

Condition : Clear "Mega Jump Lv.1"

Chûkan Ren

Procès à mi-chemin !

Poursuivez le Maître du Saut !

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Surprendre

Bloc de commutation

Ligne pointillée Merveille

Ennemis

Takebo (Takebō)

Petit ici

Hoppin

Solvabilité

上 Un parcours qui monte régulièrement vers le haut

· Vaincre le Wonder Hoppin et wa

Entrez dans le monde merveilleux.

1 Poursuivez le Wonder Hoppin en fuite

* Poursuivez-le

Le Wonder Hoppin, en position de départ, s'échappe vers l'avant au rythme des sauts du joueur. Geteiku. Une chance de le vaincre se présentera après avoir emprunté le parcours vertical.

Une chance de le vaincre se présentera ensuite

Pour passer au parcours vertical, frappez le bloc par en dessous ou lancez-lui une boule de feu pour le vaincre.

↑ À la fin, il restera près de la bulle de savon qui se soulève, alors obtenez une Fleur de Feu et vainquez-le.

Ce n'est pas le nom officiel.

Machine Translated by Google

Avec 2 sauts Hoppin

Actionnez le bouton surprise

Si Hoppin saute lorsqu'il se trouve directement sous l'interrupteur surprise,

Elle peut être frappée. Ligne pointillée

Le bloc se matérialise et deux Hoppins tombent du ciel.

ligne pointillée

et atterrit. Après un court instant, il revient à un bloc en pointillés,

Alors, faufilez-vous devant les Hoppins et emparez-vous-en rapidement.

3 Placez un bloc sur le Hoppin

Utilisez la plateforme avant qu'elle ne soit hors service.

plateformes élevées , grimper

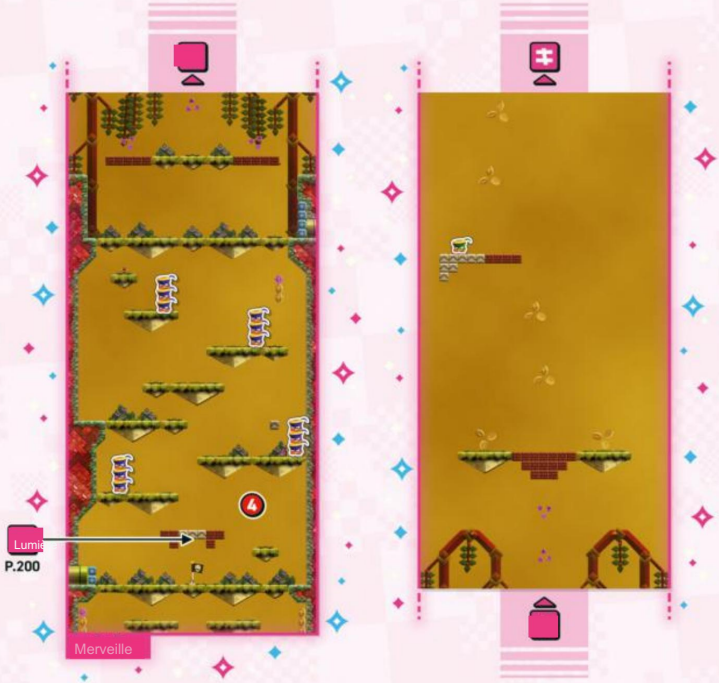
Pour grimper sur la corniche en hauteur, utilisez le bloc de briques à proximité.

Il faut courir et sauter. Sauter deux fois.

Parce que le frapper va le casser, Hoppin

atterrir sur un bloc de briques empilées en un seul saut.

Machine Translated by Google



transformation force Saijōzō

Utilisez la capacité de saut transformée de Hoppin pour atteindre la Graine Merveilleuse située sur la couche supérieure.

En cours

Pendant que vous vous émerveillez, Hoppin

peut utiliser la puissance de saut transfo pour atteindre des hauteurs atteintes

Grimpez sur la prise d'appui

plateformes situées au-dessus.

En cours.

Lorsque vous sautez, si vous heurtez de pics

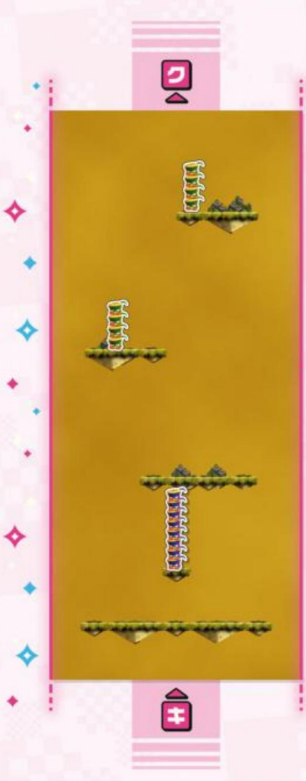
vous pouvez vaincre

Vous pouvez éliminer les ennemis en les

Du fait de cet effet, certains blocs peuvent être détruits par des sauts en angle. Attention aux Takebo empilés verticalement, sautant directement sous le ji.

La hauteur est également ajustée en fonction de la durée pendant laquelle vous m Sautez et renversez-les tous d'un coup.

Machine Translated by Google



5. Montez sur le Mokumokumo ici pour atteindre le niveau supérieur.

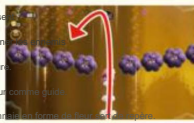
De petites volutes de fumée apparaissent

L'endroit où ils apparaissent est pour piétin

Montez ensuite sur la plateforme supérieure

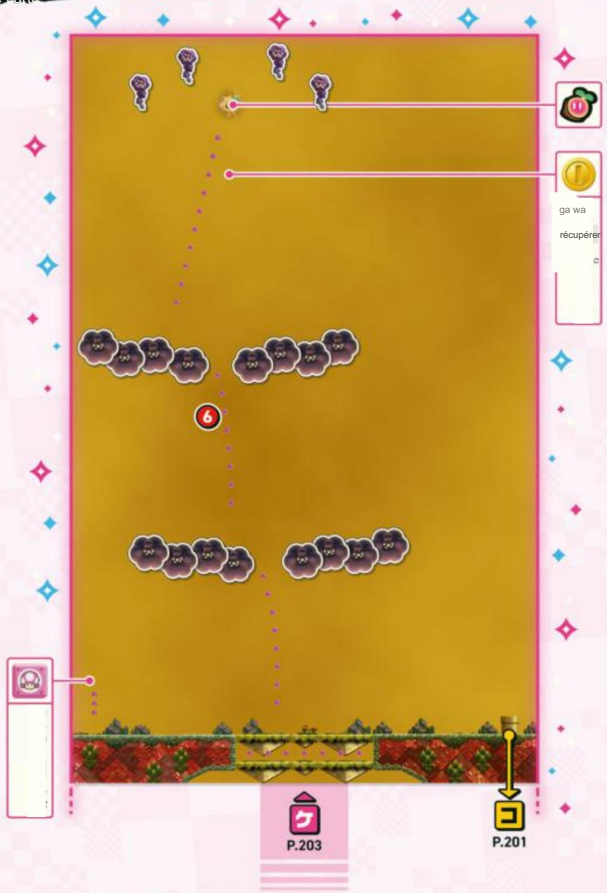
Utilisez les petites pièces en forme de fleur comme guide.

L'emplacement des petites pièces de monn



Passez au plus proche plateforme ou directement, et après avoir surmonté le e

Machine Translated by Google



ga wa

récupérer

Acquisition (consécutive) renzoku

6 Écrasez sans cesse les petits Puffy Puffies qui réapparaissent pour les collecter.

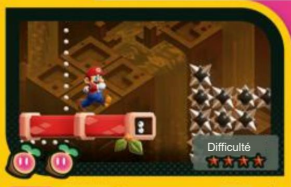
La couche supérieure comporte 16 grands Puffy Puffies placés

La position de n sert de guide, alors suivez cette trajectoire.

Écrasez ensuite les ennemis de niveau inférieur et supérieur à deux reprises, puis sautez pour sauter. Même en cas d'échec, les ennemis réapparaîtront à l'atterrissage.

En appuyant dessus, vous atteindrez la Graine Merveilleuse. Petite Pièce Fleur. Grâce à cela, vous pouvez tenter votre chance autant de fois que vous le souhaitez.

Machine Translated by Google



Apparence

Annulé Tatsujin

Épreuve de mi-session ! À la poursuite du maître du saut ! Condition : Réussir !"

Attention aux départs soudains !

Sentier de la Montagne Épineuse

Course entre amis

Objectif caché

Attention

Mécanismes notables

Bloc épineux

Il ne le dit pas.

Ennemis à surveiller

Hoppin

Erin

Grand

Paragoomba

À travers une mer de blocs à pointes, rouge...

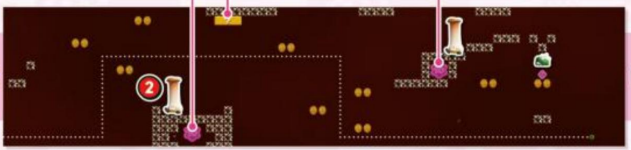
Un parcours exigeant qui progresse grâce à des remontées mécaniques

Utilisez également vos ennemis pour percer les lignes ennemies et accélérer votre progression.

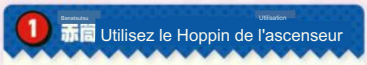
Deux pièces et une fleur

génération de pièces

La pièce apparaît



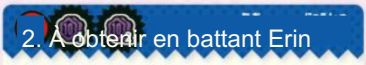
P.206



1 Utilisez le Hoppin de l'ascenseur

Hoppin est caché dans les ascenseurs à tubes rouges ; si vous sautez vous pouvez frapper des blocs ou projeter des ennemis pour les vaincre eux. Si votre trajectoire de saut est incorrecte, le tube rouge li

Parce que vous allez disparaître de l'ascenseur, abstenez-vous de sauter pendant que le tuyau rouge de l'ascenseur monte et descend : jō itō chū



2. À obtenir en battant Erin

Si vous sautez lorsque l'ascenseur arrive directement devant Erin

Vous pouvez la toucher avec un Hoppin et la vaincre.

Après cela, vaincue, Erin tombe et heurte les 10 fleurs

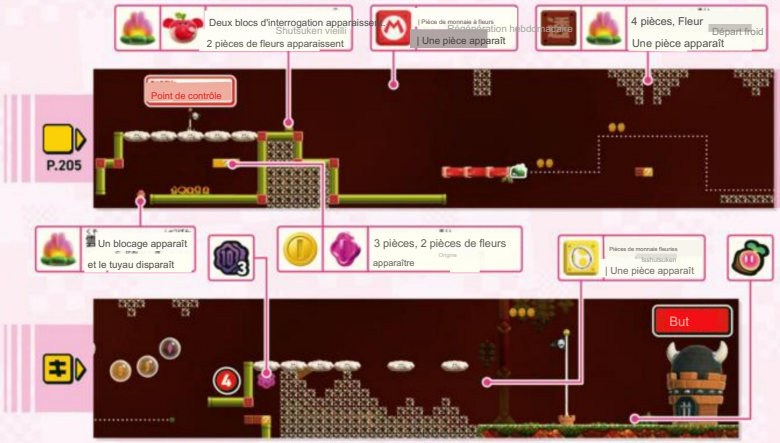
Pièce pour l'obtenir. La deuxième fleur à 10 fleurs

La même méthode s'applique

Utilisez la même méthode pour obtenir également la pièce de téléportation.

*Ce n'est pas le nom officiel

Machine Translated by Google



3 Traversez l'étroit quai

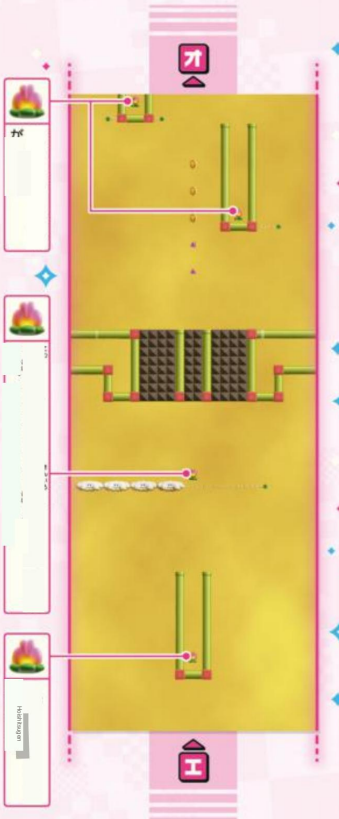
Wonder Flower peut être touchée sur le côté par Hoppin'
ou les attaques de la trompe de transformation de l'éléphant pour rendre les briques interactives
Pendant le mode Merveille, aucun ennemi n'apparaît, concentrez-vous donc sur le contrôle des sauts.
atterrir sur l'étroite plateforme.
Les blocs qui bloquent le passage peuvent être cassés
en touchant une Fleur Heureuse à proximité.

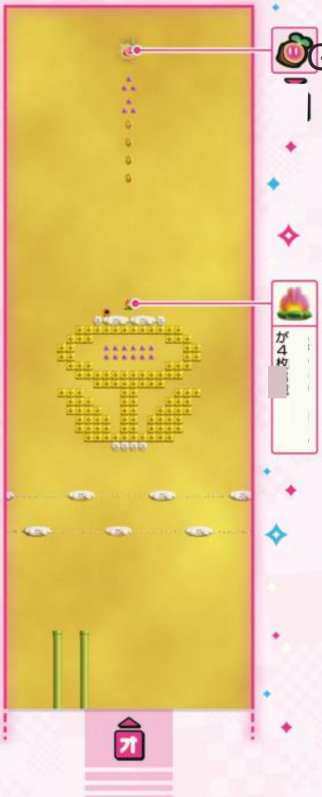
4 Survivre à Hoppin jusqu'à la fin

Si vous évitez de sauter en même temps que l'ascenseur
passage d'un mouvement horizontal à un mouvement vertical, vous
peut maintenir Hoppin en vie jusqu'à la pièce de 10 fleurs
Une fois la zone atteinte, frappez le bloc « ? » pour l'obtenir.

Sauter
Ne sautez que
lors de vos
déplacements horizontaux.
Même si un Goomba s'approche, essayez de tenir bon.

Machine Translated by Google





Machine Translated by Google

Avec Kompei

Chant de passage

"Hoshizora" (Ciel étoilé)

Ren

Difficulté

Course entre amis

Objectif caché

Apparition : « L'épreuve de Midway ! À la poursuite du maître du saut »

Condition : Clair « Eh ! »

Mécanismes notables

Ennemis à surveiller

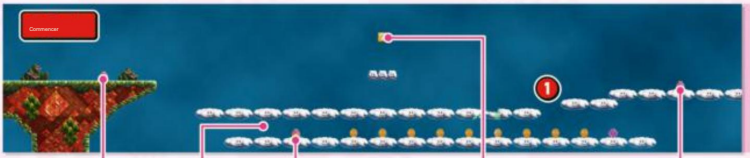
Compei

Beaucoup autour des blocs et des ascenseurs

Apparaître

Un grand nombre de Konpeito (bonbons au sucre) apparaissent. Wonda

Faisons-le ensemble, unis comme un seul homme.



pièces
Apparition rapide de 4 pièces

P.210

pièces
5 pièces d'Isshuugen apparaissent

pièces
Rassemblement matinal
Huit pièces apparaissent

2 pièces de monnaie, fleur
Régénération hebdomadaire
2 pièces de fleurs apparaissent

Trois pièces et deux fleurs
source d'apparence
Les pièces apparaissent

Les pièces sont
Ai Shuughigan
3 pièces apparaissent

P.210

※ De nombreux Konpei verts et violets apparaissent sur le parcours. Ce sont

Machine Translated by Google

1 Tourne ce visage vers l'arrière.

La Fleur Merveilleuse est à une courte distance devant nous — couverture nuage

Revenez de l'espace dans le bloc jusqu'au niveau inférieur et touchez-le. Kon tsūjō

Synchronisez votre retour avec le mouvement de rotation de Pay. Compe

Passez lorsque le i passe sous le bloc nuageux.

2. Violet à déplacement rapide

Traversez le Konpei et poursuivez votre chemin.

Deuxième fois

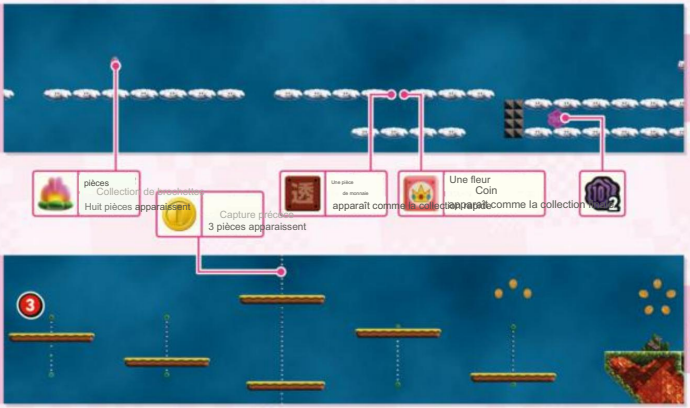
Dans les cours réguliers, la deuxième carte contient 10 pièces de fleurs.

L'obtention de n deviendra plus difficile. Descendez des intervalles et poursuivez avec des tirets fréquents.

Reposez-vous après

et Boa

至だ。

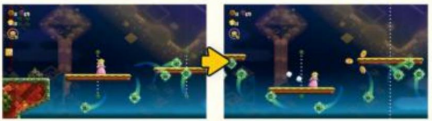


3. Utilisez l'ascenseur 助走を見て を突破

saisho

Prenez le premier ascenseur.

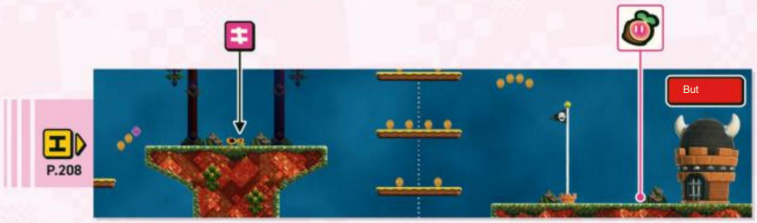
lorsque Compei s'abaisse, et accompagnez le mouvement descendant de Compei pour passer plus facilement.



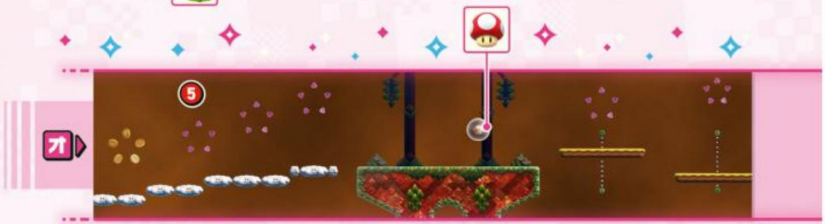
Quand Compei doit pointant est sûr.

Procéder tout en observant l'ennemi

Machine Translated by Google



Merveille



Machine Translated by Google

4 Percez le record tout en obtenant continuellement des Super Stars.

Au contact d'une Fleur Merveilleuse,

Vous devenez invincible, et de

nombreuses Super Stars

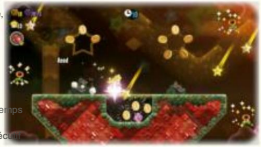
tomber du ciel. Invincible

le temps lui-même devient la limite de temps

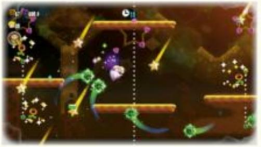
parce que c'est devenu le temps, consécu

Acquérir successivement pour entrer dans un état invincible.

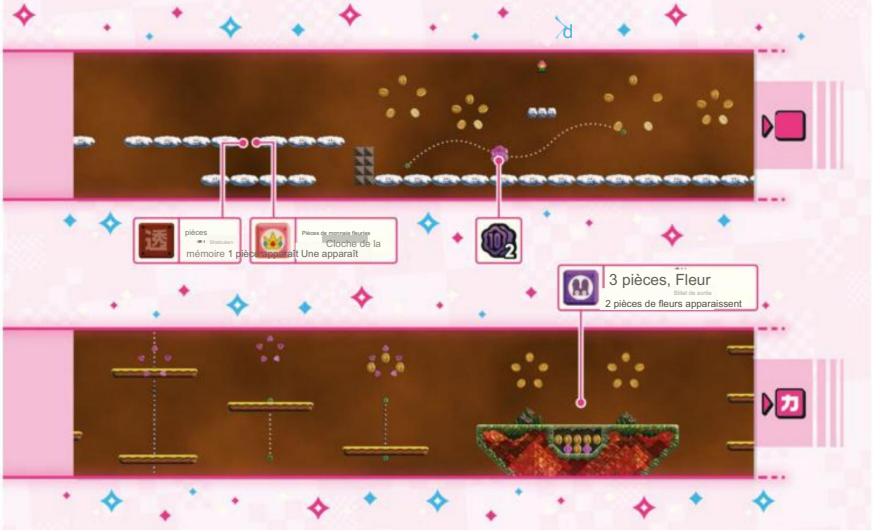
Agissez de manière à ne pas le perdre. Vous pouvez l'obtenir simplement en vous approchant de



Bien qu'invincible, un effet d'aspiration attire les pièces, vous permettant d'avancer rapidement.



C'est plus facile en mode Merveille. Attention aux chutes.



5 Utilisez une rotation aérienne pour collecter plusieurs pièces à la fois.

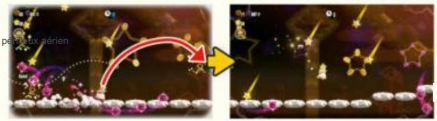
Pièces situées en position élevée

peut être attrapé en effectuant un saut pe aérien

Prolonger le temps d'antenne de P permettra

Combiné à l'effet d'aspiration

Il devient plus facile à obtenir.



Utiliser l'air

pivoter

pour augmenter

la distance du saut et

collectez rapidement plusieurs c

Machine Translated by Google

Essai final W3 ! Plein gaz ! Barre de tableau de bord

procès final

Procès final !

personne

Dash Dash ! Dash Rail

Apparence : 10 graines merveilleuses ou plus dans W3

Conditions

3 Tenu au-dessus

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Tiret
Rail

Ennemis à surveiller

Hoppin

Grand
Puff-Puff

Un long parcours qui se déroule tout droit sur des rails de tableau de bord. Le timing de Les sauts sont importants.

1. Suivez les rails du tableau de bord et atteignez les deux objectifs.

Achèvement

Ce cours se divise en deux voies selon sur

Que vous touchiez ou non la Fleur Merveilleuse. Le Chemin Merveilleux mène à l'arrivée.

Objectif Collection

En comptant le trajet, vous pouvez obtenir un total de 2 Graines Merveilleuses.

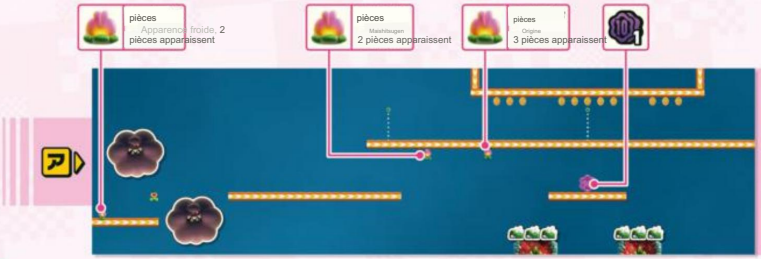
Kussi-moi

Sens d'accès : Sur le parcours normal, les 2e et 3e écrans contiennent chacun

Joushi

peuvent être obtenus, donc même après avoir terminé le jeu une fois, allez récupérer les objets

Allons rassembler les objets.



Machine Translated by Google

2 Grands Sourires 連続で

renzoku (consécutif)

Piétinez pour obtenir des objets de haut niveau

Si vous portez un badge qui augmente la puissance de saut, le gros...

renzoku (consécutif)

Vous pouvez piétiner les Mokumokumo et continuer à les piétiner consécutivement.

Plateforme haute

et atteindre une plateforme élevée avec une Fleur Heureuse.

Soit vous vous placez juste au-delà de l'endroit où apparaît un Super Hoppin et le Champignon, soit vous piétinez le Mokumokumo pour monter.

3 Touchez la fleur merveilleuse

Emprunter un autre itinéraire

lieux, grimper

Grimpez sur le rail du tableau de bord et touchez la Fleur Merveilleuse

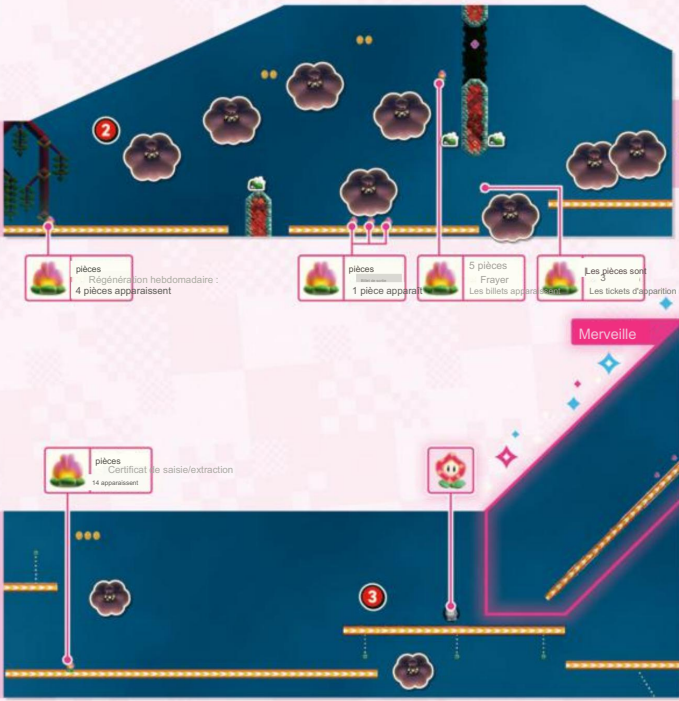
Attaque soudaine

pour entrer dans Wonder. Si vous restez suspendu et avancez, vous vous dirigez vers

itinéraire.

Pendant que Émerveillez-vous en

Le rail du tableau de bord s'incline vers le haut.



Machine Translated by Google

Vous pouvez descendre depuis le Dash Rail 4

Tirage vers le haut Re

Dans le cadre de ce cours, Happy Fura

placement

Disposition des pièces émises par Wah

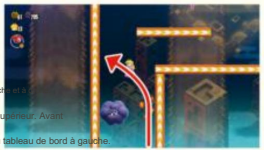
En vous alignant avec lui, déplacez-vous à gauche et à

Allons le récupérer. Rejoignez le niveau supérieur. Avant

d'y parvenir, déplacez-vous vers le rail du tableau de bord à gauche.

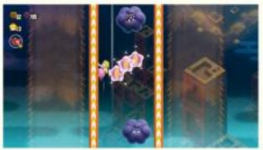
Avancez sur le rail pour obtenir 10 fleurs

Des pièces



2 Après avoir franchi le gros obstacle gonflé au Xème point de contrôle

Sautez immédiatement à gauche.



Si c'est difficile, déplacez-vous sur le rail de tableau de bord à gauche.

et montez à partir de là.

6. Collectionnez les petites pièces en forme de fleur

Acquisition

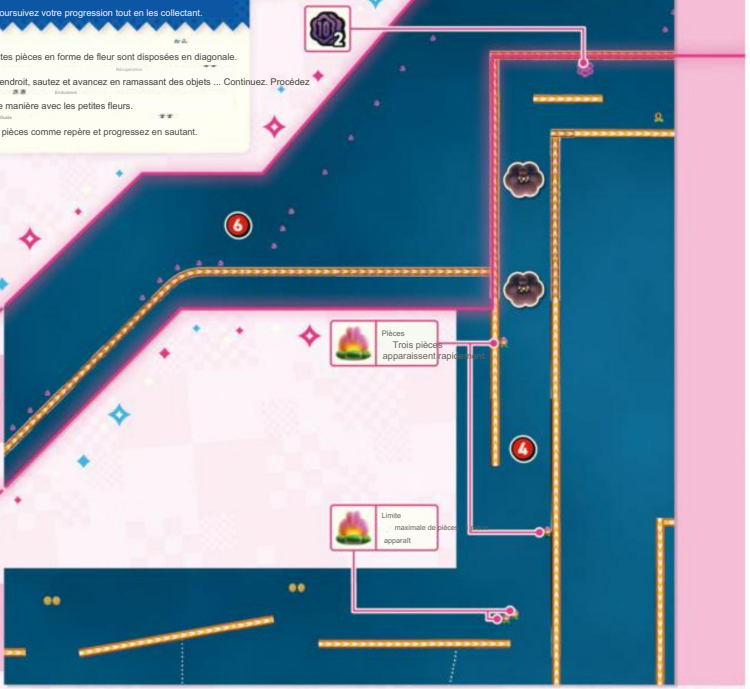
Poursuivez votre progression tout en les collectant.

Les petites pièces en forme de fleur sont disposées en diagonale.

À un certain endroit, sautez et avancez en ramassant des objets ... Continuez. Procédez

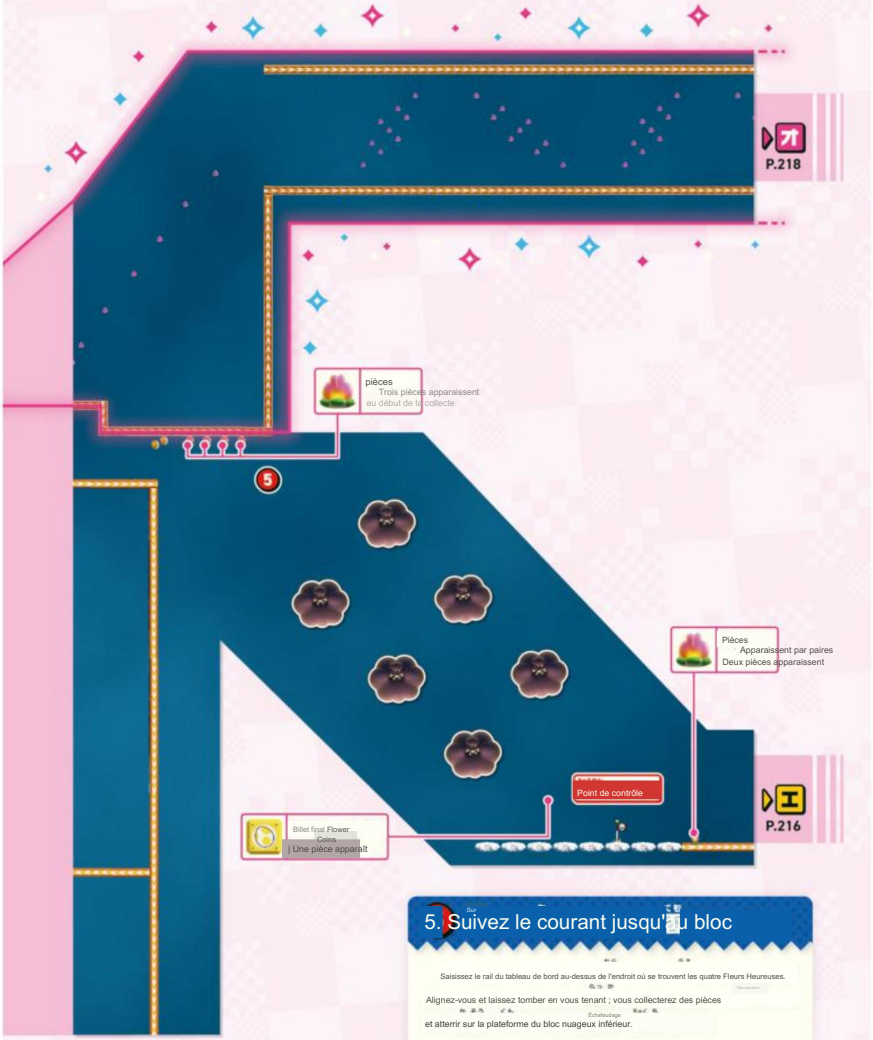
de la même manière avec les petites fleurs.

Utilisez les pièces comme repère et progressez en sautant.



P.213
P.213

Machine Translated by Google

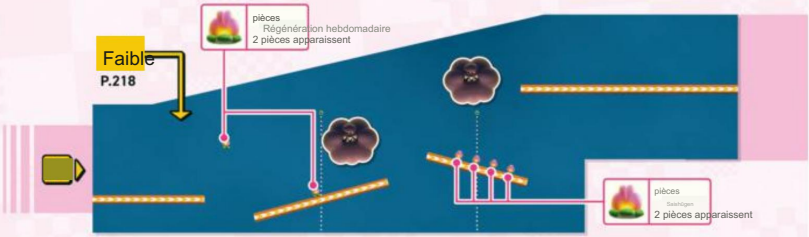


5. Suivez le courant jusqu'au bloc

Saisissez le rail du tableau de bord au-dessus de l'endroit où se trouvent les quatre Fleurs Heureuses.

Alignez-vous et laissez tomber en vous tenant ; vous collecterez des pièces et atterrirr sur la plateforme du bloc nuageux inférieur.

Machine Translated by Google



7 Déterminez où vous pouvez vous laisser aller et où vous pouvez sauter.

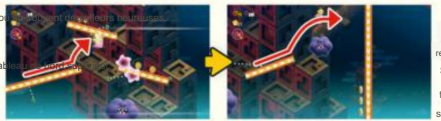
Laissez-vous aller jusqu'à l'endroit où

sont alignés

Laissez faire l'élan, puis saisissez le tab

rail devant

et sautez sur place.



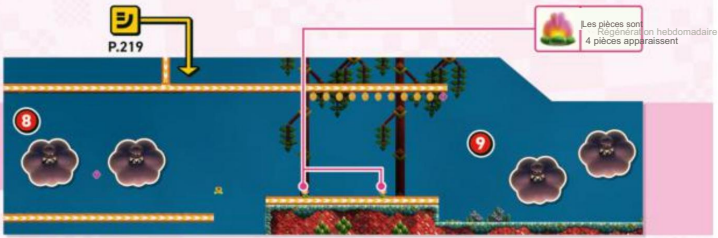
Il y a deux endroits où

requis

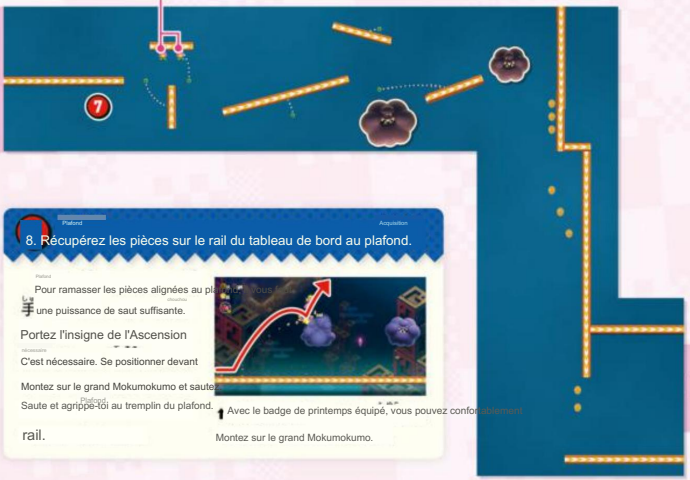
Sinon,

tu peux

se dérouler sans encombre



Machine Translated by Google



8. Récupérez les pièces sur le rail du tableau de bord au plafond.

Pour ramasser les pièces alignées au pl
une puissance de saut suffisante.

Portez l'insigne de l'Ascension
C'est nécessaire. Se positionner devant

Montez sur le grand Mokumokumo et saute

Saute et agrippe-toi au tremplin du plafond.

rail.

Avec le badge de printemps équipé, vous pouvez confortablement

Montez sur le grand Mokumokumo.

Au point , montez sur le Mokumokumo pour atteindre l'objectif.

Lorsqu'on vise la lucarne, les deux joueurs se trouvent devant le but.

il faut marcher dessus dans l'ordre pour se diriger vers le ballon de but

Vas-y. Les ennemis ne réapparaissent pas, tu n'as donc qu'une seule chance.

Machine Translated by Google

10 Si vous tombez, reprenez le chemin normal

En cours

En mode Wonder, si vous tombez

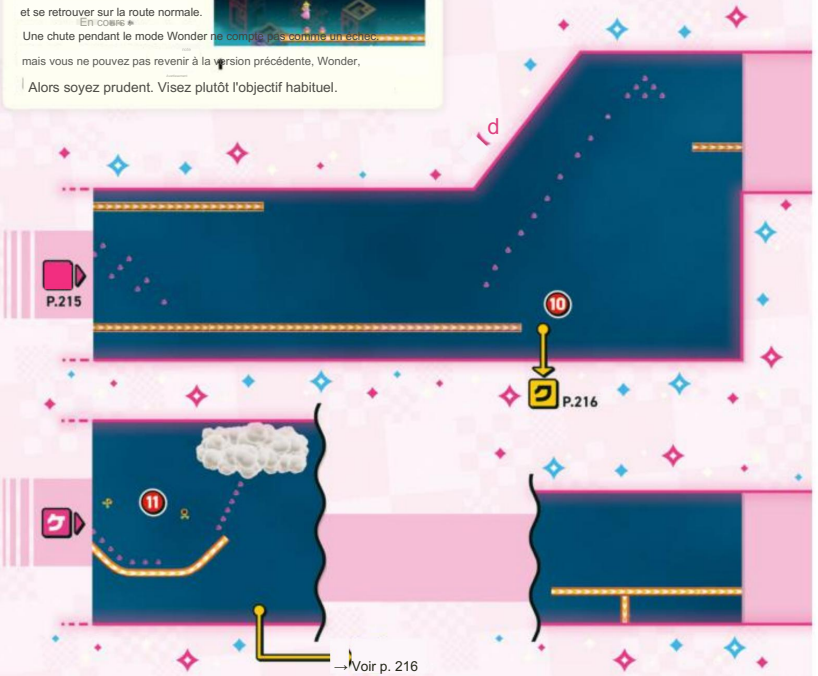
vous reviendrez à votre état initial après la transformation de Hoppin.

et se retrouver sur la route normale.

Une chute pendant le mode Wonder ne compte pas comme un échec,

mais vous ne pouvez pas revenir à la version précédente, Wonder,

Alors soyez prudent. Visez plutôt l'objectif habituel.



→Voir p. 216

11 Transformons ça en rail de tableau de dash

Prenez la forme d'un tremplin

rail de tableau de bord qui est ... (japonais : un rail de tableau de bord)

Sauter en montant

et sauter plus haut que d'habitude

La distance augmente considérablement.

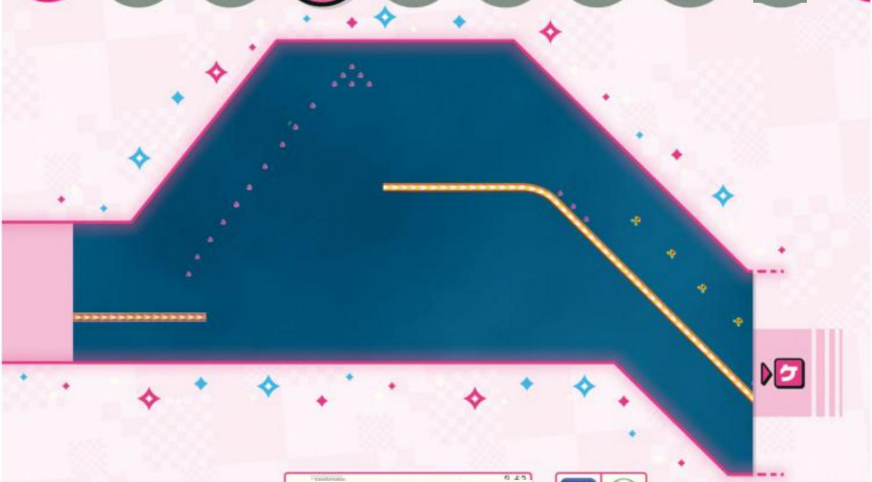
Maintenez enfoncé

le bouton de saut

pour atteindre le

plateforme en avant.

Machine Translated by Google



Utilisez des transformations comme la transformation Awa et Awa flottant

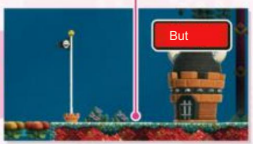
| Apparaît lorsqu'on y accède par la voie normale

pièces
Départ à vous : 5
pièces apparaissent

12

P.216

Les pièces sont
6 pièces apparaissent



Plateforme haute

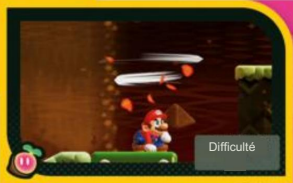
Vers la plateforme surélevée avant le but 12

Descendez directement du rail de plafond du tableau de bord à la plateforme haute.

Atterrissez et sautez vers le ballon du but. Verticalement :

si vous revenez sur la barre de départ, vous pouvez réessayer.

Machine Translated by Google



Difficulté

Apparaît lorsque vous possédez 4 graines W3 Wonder Seeds ou plus.

3 possédés

Secret ! Défi des badges

[allez]

Super saut accroupi Niv.1

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Un parcours où de nombreuses Erin viennent vous barrer la route.

Ennemis à surveiller

Erin

Super saut accroupi

Maîtrisez les capacités du badge P.

1. Écrasez la grande Erin pour obtenir 10 pièces de fleurs.

Si vous écrasez Erin directement sous les 10 pièces de fleurs

Cela devient possible. Un grand saut accroupi ne peut pas être réalisé avec élan.

Alors, synchronisez votre saut avant le trou et sautez quand Erin est là.

Le plus proche. Les 10 pièces de fleurs avant l'arrivée

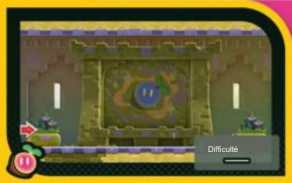
La même méthode permet de collecter les pièces de fleurs.

Dessiner

Approchez-vous suffisamment, puis sautez. Attention à ne pas les vaincre en effectuant une chute de hanche.

Prends soin de toi.

Machine Translated by Google



Difficulté

Place de tous

Quoi Place

Le secret de la place déserte

Course entre amis

Objectif caché

Apparence houmon (visite)

Conditions Visitez la « Maison de Maître Poplin »

Attention

Mécanismes notables

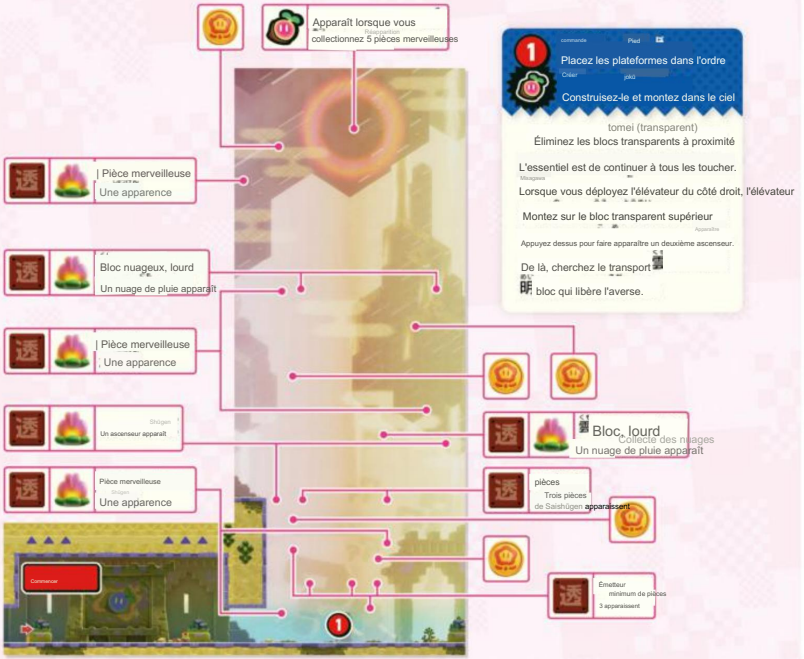
Ennemis à surveiller

Averse

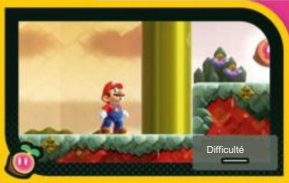
Une zone translucide où apparaissent divers mécanismes et pièges

De nombreux blocs sont cachés.

Trouvez tout, puis envolez-vous vers le ciel.



Machine Translated by Google



Faites une pause

Une courte pause

Faire

« Kaamono de la zone entière/intérieure »

« Le trésor inaccessible des profondeurs »

Difficulté

Objectif caché

Apparence

"Une pléthore de choix : le procès de Hoppin"

Mécanismes notables

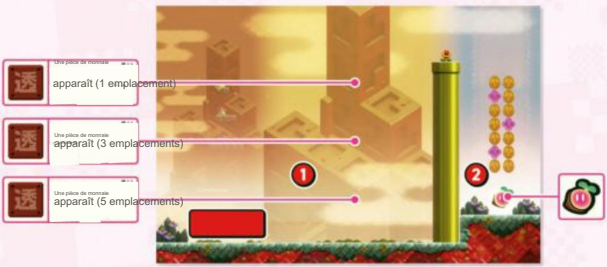
Soyez prudent

Un grand tuyau se dresse devant la Graine Merveilleuse.

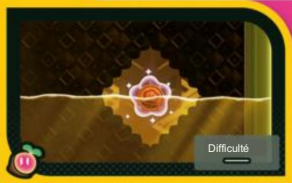
bloquant le passage. Est-ce un espace vide ou

tomei (transparent)

rechercher des blocs transparents.



Machine Translated by Google



Apparaît dans « Le procès d'Amy, visée parfaite »

Éliminer les conditions

Faites une pause

Juste un petit

Manquer

Merveille dans l'eau

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

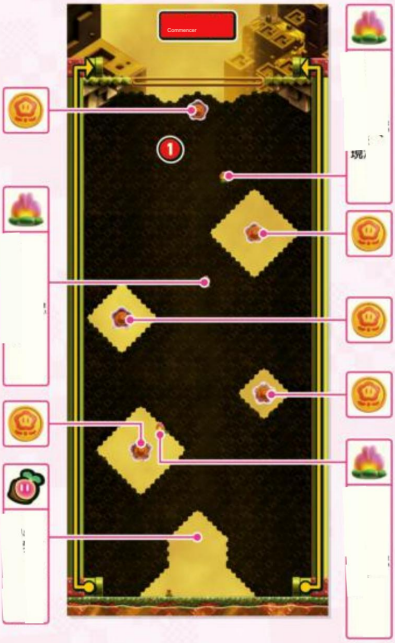
Ennemis à surveiller

Un parcours qui met à l'épreuve votre technique de nage.

Récupérez les objets dans l'eau

Acquisition

pour obtenir une Graine Merveilleuse.



1

Synchronisé avec la baisse du niveau de l'eau

Acquisition

Objet acquis

Ce cours est recommandé pour équiper le Dol

Insigne. Pièces de monnaie

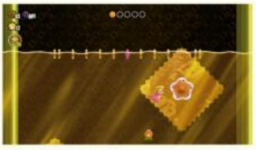
Récupération

Vous pouvez collectionner tous ces objets sur

une fois à la fin, concentrez-vous donc sur le toucher

Concentration

la Pièce Merveilleuse et les trois Fleurs Heureuses.



Parce que le niveau de l'eau continue de baisser rapidement, g

Commençons par passer en revue la configuration.

Emprunter un conduit de téléportation vous permet

de remonter et de récupérer les objets que vous avez manqués.

Machine Translated by Google

Faites une pause

Une courte pause

"pour nous"

Minuteur d'escalade

Course entre amis

Objectif caché

Exposition « Danger de sauter ! Le procès de la montagne épineuse »

Suivez la formation « Condition physique »

Mécanismes notables

Matérialisez temporairement des plateformes à l'aide de l'interrupteur à minuterie !

lieux, grimper

Un parcours où l'on s'accroche à des plateformes qui se matérialisent

Dans l'ordre

Le niveau de difficulté est légèrement supérieur à la moyenne.

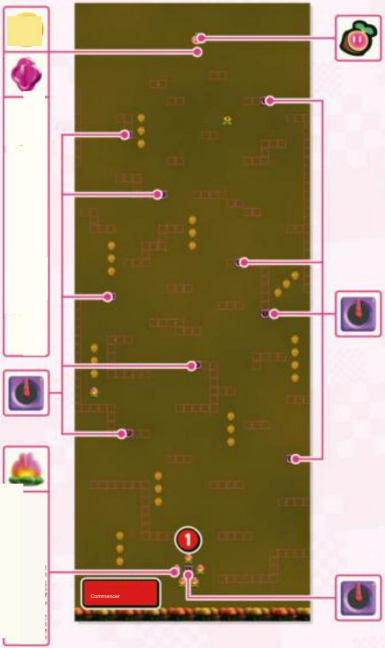
Minuteur

Changer

Ligne pointillée

Bloc

Aide



Actionnez un interrupteur à minuterie

Continuez pendant qu'il clignote

ligne pointillée

La durée pendant laquelle les blocs pointillés restent opaques est relativement courte.

lieu caché

Actionnez donc les interrupteurs de minuterie situés un peu partout.

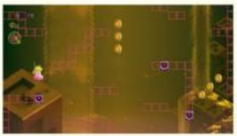
encore

Continuez ainsi. Les cinq Fleurs Heureuses qui apparaissent disparaîtront au bout d'un court laps de temps.

Alors allez interagir avec eux.

migi-gawa (côté droit)

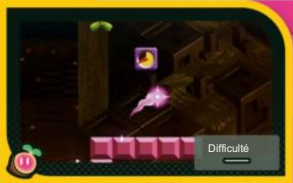
Si vous escaladez la Fleur Heureuse par la droite et attendez à proximité, vous pourrez facilement toucher les cinq premières.



Nom officiel

*Ce n'est pas le nom officiel

Machine Translated by Google



Difficulté

Apparaître « Konbei et le procès de la traversée du ciel étoilé »

Éliminer les conditions

Le commutateur de minuterie maintient la clé

Un certain cours. Il y a largement le temps de le refaire.

procédez donc calmement.

Faites une pause

Une courte pause

Courir jusqu'à l'interrupteur de minuterie

Course entre amis

Objectif caché

Attention

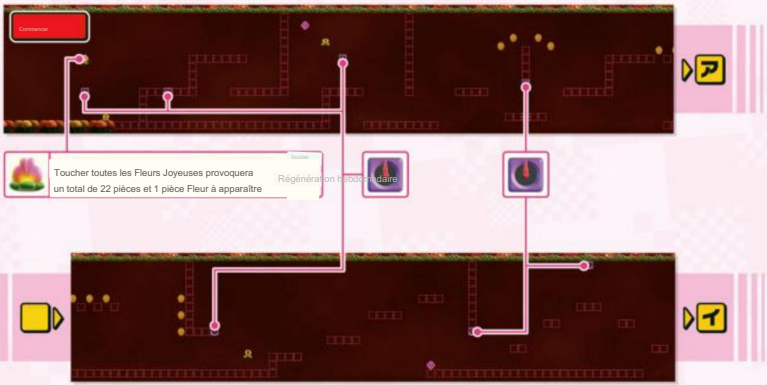
Mécanismes notables

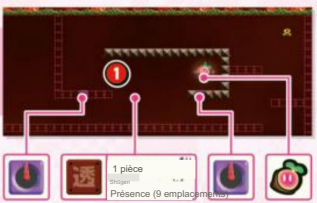
Minuteur

Changer

Pointillé

Bloc





1. Le bloc caché

Échafaudage

Clignez des yeux pour créer une plateforme

ligne pointillée

La Graine Merveilleuse fait apparaître des blocs pointillés

Accessible en s'assurant des points d'appui. Il y a immersion

des interrupteurs à gauche et à droite qui permettent un certain degré de

Alors retravaillons-le.

Machine Translated by Google

Poche

Désert W4 Hideri

Désert rigide

Partons à la recherche du parcours caché dans le désert

Le désert d'Hideri est une étendue recouverte de sable

Le bâtiment haut et imposant sert de point de repère.

Parce qu'il a été rendu invisible à cause de , Guide stratégique

Trouvez-les et éliminez-les. Il y a aussi un général caché.

Magasin situé au bout d'itinéraires difficiles à trouver.

Plusieurs parcours comportent des éléments tels que des mirages et des dunes de sable.

Promenade de Majirō P.229

2. Dévoilez-le ! Il sommeille dans le désert de l'attraction P.234

3 Attention à votre tête ! Couloir roulant P.239

6. 1, 2, 3, Sautez ! Danseurs Hakun Boosuke P.245

nage sur le sable blanc P.248

6 Passage du désert rempli de koloboos P.252

7 Où est-ce ? P.256

Jeu de poussée et de puzzle : Maison Oshidashi P.261

Aventure dans le ciel de Boosque P.266

10. Défi des badges — Parachute de chapeau Niv.2 P.271

1. Défi des badges — Grand saut accroupi Niv. 2 Épaisseur de la renommée Niveau 1 Défi des badges maîtres : Transparent Niv. 1 P.274

13 Palais du désert d'Hideri P.278

14 ! P.284

10. La place de tous : Le secret de Pipe Plaza P.286

10. Le trésor de la petite salle de repos P.288

Juste un peu— Support de saut P.289

18 Une courte pause : Chorochu déchaîné P.290

1 Une courte pause : Boosque et Wonder Piece P.291

20 Une courte pause : sauter et jouer dans la salle de musique P.292

2. Faites une courte pause — Disparaissez dans l'ombre P.293

2. La maison de Popplin dans le désert d'Hidelie P.227

23 Boutique de petits boulots P.227

[P.276] 24 Boutique de petits boulots (cachée) P.227

Machine Translated by Google

Informations sur la maison de Popplin

Lorsque vous arrivez au désert d'Hideri, dirigez-vous d'abord vers la zone près de l'entrée. Après avoir terminé houmon (visite) ou , rendez-vous sur le toit du bâtiment.

Rendez-vous à la « Maison Popplin dans le désert de Hidery » pour la réparer et recevoir une Graine Merveilleuse.

Informations sur l'ouverture de la voie

Vous y trouverez un pont brisé, donc la Fleur

Faites-le réparer avec des pièces de monnaie.

Informations générales sur le magasin

Le double saut et l'accélération fulgurante ne sont vendus que dans le désert de Hidery, alors économisez vos pièces florales pour les acheter.

La boutique (cachée) est située dans un endroit difficile à voir, au sommet d'un bâtiment.

Consultez l'itinéraire sur la photo ci-dessous, et 3

Allons acheter trois graines merveilleuses.

Exemples de produits en vente

2 étapes Saut	100	1UP	20
Merveille Graine	100		10
Champignon 1UP 5			

Produit principal kaku À vendre (caché)

Vitesse	10	Merveille Graine	100
Merveille Graine	30	Merveille Graine	200

Chemin vers le bricoleur (caché)

Sinon, après avoir dégagé , vous pouvez monter les escaliers ce qui vous permet d'atteindre le sommet de l'immeuble.

Une fois arrivé au sommet de l'immeuble, empruntez ensuite le court passage. Au bout du passage, tournez à gauche et il y a un magasin général (caché).

Informations cachées sur les pièces

Machine Translated by Google

Informations secrètes du désert

Les mécanismes qui dissimulent les parcours dans le désert d'Hideri recèlent des secrets qui peuvent se révéler. De plus, il est possible de franchir des dunes de sable.

— montagnes, chutes de sable, mirages, portes à points d'interrogation et panneaux à points d'interrogation

Il existe quatre types, et plusieurs cours les utilisent.

Il est caché à la vue par un dispositif/mécanisme.

Parmi eux, la montagne et le mirage deviennent visibles à mesure que vous ajoutez le contenu.

Zone arrière/intérieure

Créer des ouvertures qui permettent d'accéder aux cours au-delà d'eux

Il s'agit d'un assemblage. Concernant la porte à point d'interrogation sous la construction

Une procédure est nécessaire pour l'ouvrir, voir ci-dessous.

Vérifions le contenu.

Monticule de sable

Il y a trois tas de sable sur le

de la cuve, et près de là se trouve une maison, et

à l'approche de —lorsque vous franchissez —le sable

Coulée de

du désert se trouvent une oasis et un temple.

On peu plus au nord se trouve une cascade de sable. À l'ouest

Vous pouvez participer pour relever un défi.

Tour à vapeur Ginger

Sur le côté est de la carte, , , et a Près du centre

Tous, sauf le n° 5, apparaissent lorsqu'on les approche.

et apparaît après avoir effacé .

Blocs de questions et panneaux de questions

Pour ouvrir la Porte des Questions, vous devez vous tenir sur les trois Panneaux des Questions et activer 13 points d'interrogation.

Activez-les tous. Le premier panneau se trouve devant la porte à point d'interrogation, le second se trouve dans une porte à point d'interrogation qui s'ouvrira et y

La partie ombragée du bâtiment se trouve à l'est, et la troisième est l'endroit où se situe le Poplin sud, dans le désert. Les trois Questions

Informations sur le capitaine Crapaud

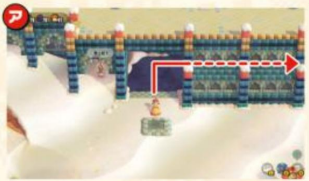
Dans le désert d'Hideri, il y a deux canalisations cachées.

L'un est W3 « Cascade d'Ogon » et l'autre

Vous pouvez rencontrer le capitaine Crapaud à chaque endroit.

Vous recevrez donc 50 pièces de fleurs.

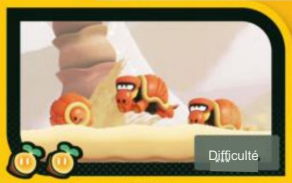
Il est relié à la station W5 « Kinkin Quarry », ce qui peut s'avérer utile pour faire ses courses à l'épicerie.



Kori

Aucun Retourné

Machine Translated by Google



Apparition : « La maison de Poplin dans le désert d'Hideri »
Condition : Visite

Hors de la voie

Promenade de Majirō

Course entre amis

Objectif caché —

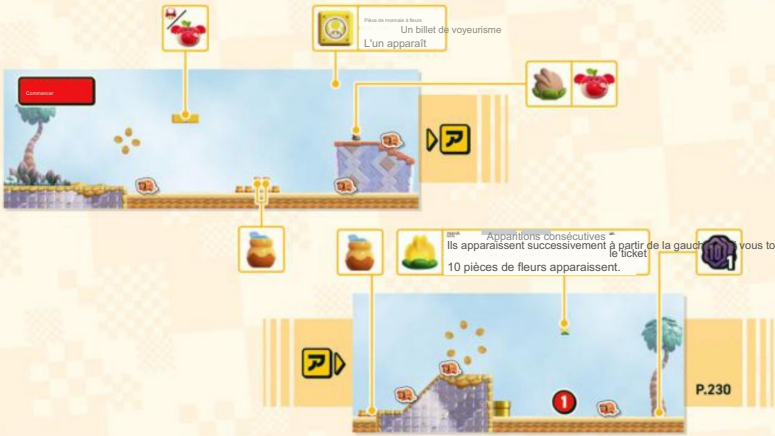
Attention
Mécanismes notables

Tirer ? Bloc

Ennemis à surveiller

Majirō Bateau

De nombreuses fleurs sont fanées, continuez donc à les arroser avec bocaux d'entrée ou en utilisant la transformation éléphant.



1. Attrapez Majirō et touchez cinq Fleurs Heureuses

Lorsque vous touchez une Fleur Heureuse flottant dans l'air, la prochaine Fleur Heureuse apparaît, répétant cette séquence, et au 5ème, 10 pièces de fleurs apparaîtront. Après

Écrasez le Majirō à proximité, ramassez-le et donnez-lui un coup de pied en l'air vers le Ha qui vole.

Fleur ppy.

Lorsqu'il est transformé en éléphant utiliser la balançoire du tronc à Majiro Lancement dans les airs et vous pouvez facilement atteindre le Happ est.

Machine Translated by Google

2. Prenez-le pour ne pas tomber

Lorsque vous collectez 10 pièces de fleurs, tombez et ···

Réessayer Réessayer

Si vous le faites, vous devrez réessayer jusqu'à ce que vous redémarriez le cours.

Impossible de changer. 10 pièces de fleurs sur la vigne à gauche. Sauter d'une position légèrement plus basse.

P.229

Fournaise
Une apparence

pièces
4 pièces apparaissent

Pièces de monnaie flottantes
1 pièce apparaît

Fleur à hélice
Wah apparaît

Fleur merveilleuse
Une apparence

Fleur bavarde
Une fleur apparaît

Pièces
6 pièces apparaissent

P.232

Musée Minato
"Fuite de fontaine
Une apparence

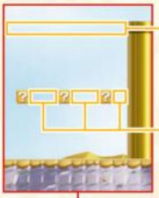
3. Visez Majirō

Donnez un coup de pied au Majirō qui sort du tuyau vers la boîte à cactus.

boîte, et frappe-la.

Cassez deux boîtes de cactus, puis

Vous pouvez obtenir les pièces. Notez que, une fois transformé en éléphant, vous pouvez casser directement les boîtes de cactus.



Il y a trois blocs transparents (longs horizontalement),

Trois pièces apparaissent pour chaque

tomei (transparent)

Il y a cinq blocs invisibles,

et une course rapide

Une pièce apparaît dans chaque

Chūkan (Point médian)

Point de contrôle

Quatre pièces Fleur

Sortie rapide

Une pièce apparaît

P.232

4 plateformes élevées, escalade

Entrée Sur Passage

Vous pouvez passer sans danger pendant que Sambo escalade la haute plateforme

Zone de sable, plateforme haute, aller-retour

À l'endroit où Sambo fait la navette entre la zone sablonneuse et la plateforme élevée, Sa

Montez sur la haute plateforme « Ats »

Foncez à travers pendant que Sambo escalade la haute plateforme

Une fois transformé, le corps est grand

Vous pouvez le faire. Cependant, une fois transformé en éléphant, votre corps est volumineux,

Si vous essayez de passer, vous vous heurterez à des obstacles, alors progressez tout en éliminant Sambo avec votre trompe.

et continuez.

Montez sur la haute plateforme

◆ Attendez que Sambo monte sur le

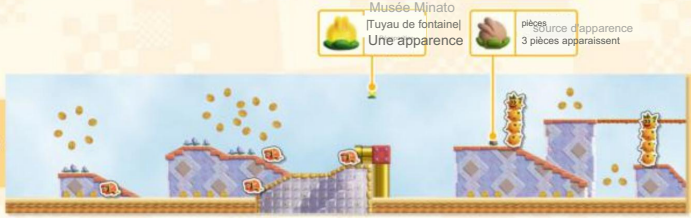
, Attendez ensuite et passez en dessous.

traverser. Tandis que se transformer pendant la transformation

À l'exception du corps transformé,

Il n'y a pas lieu de s'inquiéter.

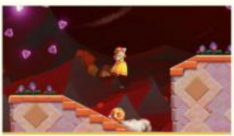
Machine Translated by Google



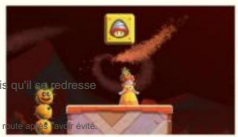
P.231

5. Poursuivez votre progression en faisant attention aux ennemis plus rapides.

Durant Wonder, le temps s'écoule plus vite et les ennemis aussi. Apprenez le bon timing pour esquiver. Notez que les Samba, qui se déplacent rapidement, sont difficiles à éviter avec des sauts, donc si vous ne pouvez pas les vaincre, Effectuez un zoom précis. Jouez avec la même sensation que d'habitude. Si vous restez là, vous risquez d'être attaqué par des ennemis, alors soyez conscient. Il est plus sûr de passer sous le quai et de le contourner.



Le Majirō accéléré est dangereux. Une fois qu'il se redresse Arrêtez-vous et attendez, puis reprenez votre route après avoir évité.



Roulette Pro
Grande vitesse
La zone de collision sera également plus rapide.
S'il y a des articles que vous souhaitez,

Machine Translated by Google

6. Prenez garde au sol où Majirō émerge.

Les Majirō qui émergent du sol roulent au sommet du terrain surélevé devant le but ; le joueur lorsqu'il vous repère, il descend. Si vous faites une erreur à la fin

Attendez en dessous, comme indiqué sur la photo, et laissez-le passer et après avoir confirmé que la procédure a été validée, poursuivez votre chemin.

Non sortira du tuyau à intervalles réguliers. Attendez que le Majiro disparaisse.

7 Passez le Majirō et montez sur les hauteur

Majirō sur le terrain surélevé devant le but ; le joueur

Esquivez prudemment pour ne pas vous faire désorienter, puis poursuivez votre chemin.

Machine Translated by Google

Difficulté

Apparence de « La maison de Popple dans le désert d'Hidery »

Conditions de visite

Plusieurs cordons de traction et interrupteurs à tirer

Des tches sont présents. Utilisez-les pour

Changer de cap et continuer.

Percez le mystère !

Désert

L'énigme dormant dans le désert de Pull

Course entre amis

Objectif caché

Attention

Mécanismes notables

Tirer le fil

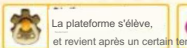
Changer

Ennemis à surveiller

Maki Maki

Condor

Les pièces sont
Découle du froid
4 pièces apparaissent



La plateforme s'élève,
et revient après un certain temps

Pièce de monnaie à une fleur
shutsugen
semble

P.236

La plateforme monte et redescend après un certain temps.
Retour au début. Huit pièces apparaissent.

2. Passez sous la plateforme qui s'élève

Tirer sur l'interrupteur à tirette soulève la plateforme
mouvement ascendant Échafaudage
et déplace également les Makimaki et les Goomba vers le haut. La plateforme

Elle revient progressivement à sa position initiale au fil du temps, donc avant cela, sous la plate-forme
se faufiler sous la plateforme.

Machine Translated by Google

1. Makimaki n'est pas effrayant lorsqu'il se transforme en perceuse !

Transformation

Si vous vous enfouissez dans le sol en étant transformé en foreuse, vous pouvez progresser en mode sécurité sans jouer les ennemis.

Ce pangeur comporte des bonus qui peuvent être obtenus.

De plus, si vous sautez de dessous un ennemi

Ils peuvent apparaître en sortant du sol, alors quand vous en trouvez un, prenez le Champignon

Bandage nécessaire

Puisqu'elle peut être vaincue immédiatement, il n'est pas nécessaire de retirer les bandages, ce qui facilite les choses.

Transformation

Si vous vous enfouissez dans le sol pendant votre transformation

Dans le Drill, vous pouvez passer sans avoir à sauter par-dessus le Whirlwin.

Apparence du tuyau à droite

Un tuyau apparaît et disparaît après une période de temps.

pièces

Enshuugen

6 pièces apparaissent

Pièces de monnaie fleuries

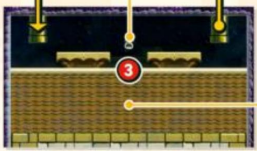
collection

L'un apparaît

Le sable s'enfonce et remonte après un certain temps. 10 pièces de monnaie en forme de fleur.

Ishûken

Une fleur bavarde et 6 pièces apparaissent.



Évier 1 et récupérez-le.

Maximum Sable

Tirez complètement le levier et le sable s'échappera.

Sur

En creusant, vous pourrez trouver 10 pièces de fleurs enfouies dans le sable.

Sable Temps

Le sable englouti reviendra avec le temps.

Avant

...alors, avant ça, foncez et prenez-le.

pièces
shuriken froid
Huit pièces apparaissent

Pièces
Collection rapide
4 apparaissent

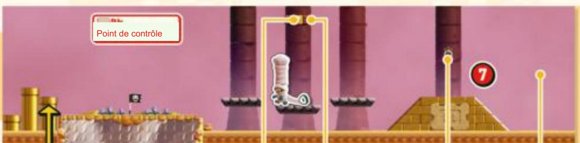
La plateforme s'élève et, après un certain temps
Régénération hebdomadaire
Retours. Dix pièces apparaissent.

4 L'acide de forage corporel est sans danger même pour Merikondoru

Air
Lorsque Merikondoru repère le joueur, il descend des airs
et frais transformation du sol
Il se précipite vers le sol, mais si vous vous transformez
Charge
Dans une foreuse, creusez dans le sol et passez inaperçu. De plus, lors de la charge
tête
Même si cela se produit, vous pouvez le vaincre en frappant
Merikondoru avec la partie foreuse de sa tête.

5. Fabriquez un toit avec l'interrupteur à tirette

Si vous actionnez l'interrupteur à tirette dans cette position, la
plateforme se soulève en forme de toit et se bloque.
Échafaudage
Merikondoru en charge. Lorsque la plateforme sera de retour
Shūgen
Foncez et traversez le Merikondoru
ce
zone tout en ramassant les dix pièces qui apparaissent.

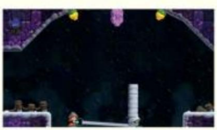


| Fleur
pièces
Aspect épicé
1 pièce apparaît

10 pièces de monnaie et pièces
de fleurs (exigence minimale) Section de métrage ?
6 pièces apparaissent. Réapparaît après un certain temps.

6 10 2

allez
Il y a 10 pièces de fleurs situées à une position assez élevée.
Un saut éclair ne permet pas de les atteindre, utilisez donc un Makimaki.
Marchez dessus pour sauter haut et l'attraper. Remarque : Changement d'exercice
Durant la transformation, si
vous êtes à l'intérieur du corps, vous pouvez vous glisser sous le plafond et être pris tel quel.

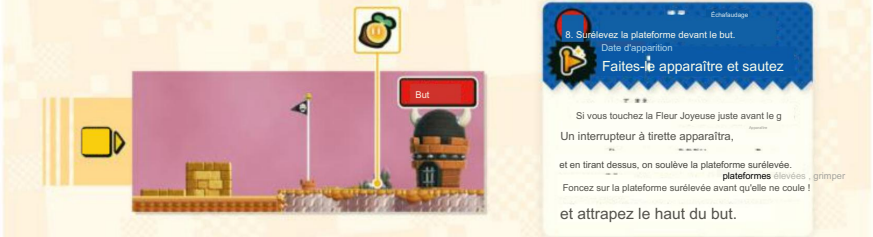


← Tout d'abord, desserrez-le un peu.
Il est bon de les régler
Ils s'enfoncent
facilite son utilisation.

7 10 3 Faites-le apparaître à l'aide d'un interrupteur à tirette.

collection
Daikei Ashiba
desserrez légèrement le bandage de Makimaki. Lorsque vous tirez sur l'interrupteur situé sur la plateforme trapézoïdale,
Elles remontent du sable sous la forme de dix pièces de monnaie en forme de fleurs.
Fleur se rendre
Ils remontent. Lorsque vous relâchez l'interrupteur, ils s'enfoncent lentement, jusqu'à une certaine hauteur.
lentement, alors retirez-les avant qu'ils ne retournent dans le sable. Les plateformes de remplissage sont complètes si les lignes forment une seule ligne.

Machine Translated by Google



Machine Translated by Google

9. Échappez au mur qui se rapproche

Lorsque vous entrez dans la pyramide et que vous tombez, un mur hérissé de pointes droite pour éviter le mur. Des échafaudages se mettent en place ; grimpez sur la plateforme abaissée par l'interrupteur pour vous échapper.

Machine Translated by Google

Difficulté

Au milieu du château

Attention à votre tête !

"Couloir"

Grondement grondement

Course entre amis

Objectif caché

Apparence : Marchez sur les trois panneaux en forme de point d'interrogation pour ouvrir la porte ?

Mécanismes notables

Ennemis à surveiller

Rocher roulant

Petit filet

Des rochers dévalent la pente à divers endroits ; s'ils touchent, le joueur et

Les ennemis subissent des dégâts.

1. Poursuivez votre chemin en évitant les rochers qui roulent vers vous.

Des rochers dévalent les interstices du plafond grossier.

Les emplacements sont dispersés dans tout le pays.

endroits de ce type. Les rochers dévalent les pentes.

De plus, il existe aussi des lieux qui se déplacent d'avant en arrière, donc

Avancez en les évitant. Lorsque vous êtes transformé en éléphant, si vous heurtez un rocher qui roule avec votre trompe, il y a plusieurs

Faites-en bon usage.

Machine Translated by Google

source d'apparence
Une carte apparaît

Charge

2. Faites charger le Chorochu vers l'avant

Effrayant

Casser un bloc de briques

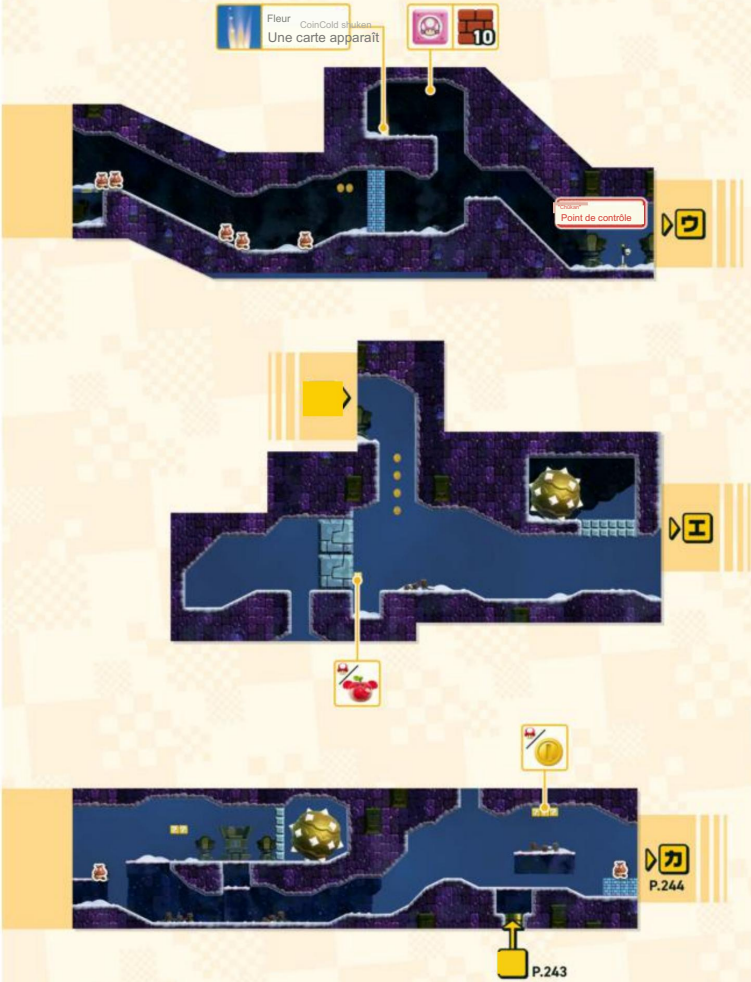
Lorsque vous tirez sur la queue de Chorochū, elle se tourne vers
Direction Charge
Ils chargent dans la direction où ils regardent. Utilisez ceci pour casser le rocher
et obtenir 10 pièces de fleurs.

Ue Ashiba

Pénétrez dans une zone souterraine spécifique. De plus, si
tu fais tomber le bloc de briques sur la plateforme supérieure.
Pour révéler un champignon 1-UP, vous pouvez le ramasser avec le 10 Fl

Transformation
⬅ Tout en étant transformé en un
accroupi
Avec une attaque en swing,
Bloc de briques
Peut être détruit.

Machine Translated by Google



Machine Translated by Google

Acquisition

33 Glissez et sautez pour obtenir un Pièce Merveilleuse

Lorsque vous touchez la Fleur Merveilleuse, le parcours Sautez en utilisant la pièce de fleur comme marqueur
L'inclinaison se fait vers la droite, un énorme rocher dévale la pente. Visez le Fragment Merveille. Ramassez le premier et il se met
à rouler. En glissant le long de la pente, l'inclinaison basculevers la gauche.

Oui

4. Entrez dans le creux et attendez.

Si vous entrez dans le creux juste avant le deuxième Pièce Merveilleuse
Vous pouvez laisser passer le gros rocher qui roule. Après cela
descendre de derrière le bloc cassé.

Machine Translated by Google

5 Sautez le long des 5 pièces

Lorsque vous récupérez le quatrième Pièce Merveilleuse, le parcours s'incline.

À droite, un énorme rocher se remet à rouler.

Descendez rapidement la pente pour éviter qu'il ne vous coince.

Avancez en courant et sautez là où il y a des obstacles. Tout en ramassant des objets, échappez-vous des rochers qui roulent.

6 Lorsque vous obtenez une Graine Merveilleuse

Un tuyau de distension apparaît

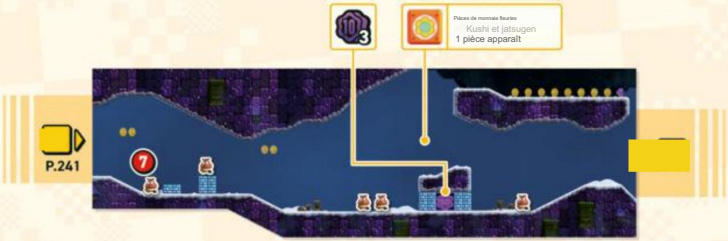
Lorsque vous collectez la cinquième Pièce Merveilleuse,

Une Graine Merveilleuse apparaîtra. Merveille

Après avoir récupéré la Graine Merveilleuse, entrez dans le tuyau qui appa

et reprendre l'itinéraire normal.

Machine Translated by Google



3

Poursuivez l'unité GoroGoro (roulante) qui s'éloigne.

Si vous poursuivez le rocher qui roule, il vaincra le Goomba avance et casse aussi des blocs. Quand le Un rocher roulant brise le bloc au-delà de la pente ; ramassez les 10 pièces de fleurs. Les emplacements des pièces situés au plafond voisin sont accessibles en utilisant les blocs cachés comme points d'appui.

Plafond

Le rocher qui roule vous reviendrez au-delà des 10 pièces de fleurs, alors empruntez la plateforme juste au-dessus pour atteindre Utilisez la plateforme pour esquiver.

8

Montez sur le bloc situé devant le rocher qui roule pour atteindre la plateforme supérieure.

Plateforme haute

À mesure que vous approchez du but, des pierres roulent et tombent de le plafond et cassera le bloc de briques devant le ballon de but. Si ce bloc est cassé, il devient plus difficile d'atteindre la plateforme élevée nécessaire pour viser le haut du but, alors foncez !

plateformes élevées , grimper

Plateforme haute

Plafond

Les pièces de monnaie du plafond

Depuis l'emplacement d

l'auberge, si vous tombez

Vous pouvez facilement m

Vous pouvez y grimper

En utilisant un saut éclair et une pirouette aérienne , vous pouvez accéder directement également, vous permettant d'aller str jusqu'aux plateformes surélevées.

Machine Translated by Google

Apparition : « La maison de Poplin dans le désert d'Hideri »
Condition : Visite

Ce parcours dynamique offre des récompenses

des sauts bien synchronisés avec le

rythme fluide.

1, 2, 3 — Sautez !

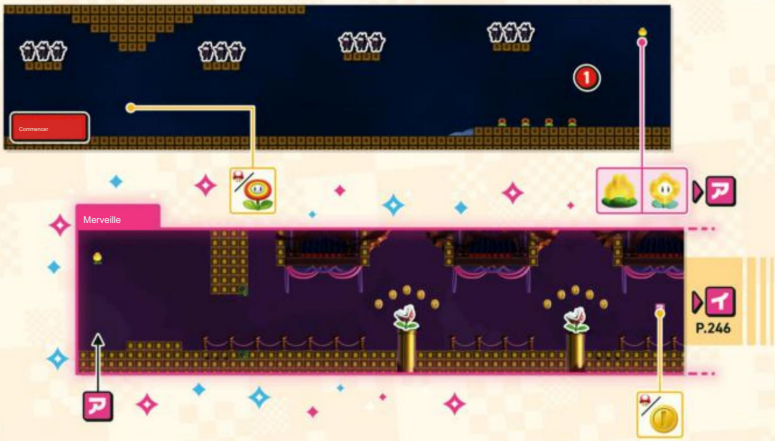
Hack'n Dancers

Course entre amis

Objectif caché —

Mécanismes requis

Ennemis à surveiller



1. Sautez en rythme !

Synchronisez vos sauts avec l'appel d'Hakkun

Si vous sautez au bon moment, vous pouvez atterrir correctement sur les plateformes ou esquiver les ennemis.

et ainsi de suite. De plus, des sauts parfaitement synchronisés créent de l'excitation.

Progresse d'un niveau à la fois, atteignant la note maximale « Fantastique » au 4e niveau.

Ça arrivera. En cas d'échec, le niveau d'excitation reviendra à son niveau initial.

Lorsque le niveau d'excitation atteint

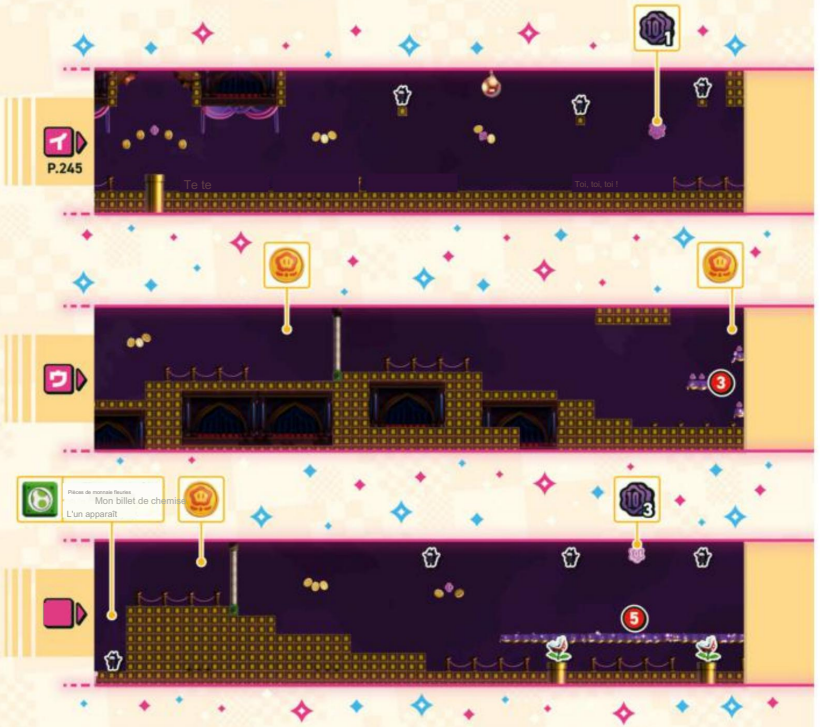
Vous recevez 4 pièces,

et après cela, vous recevez 1

une pièce à chaque fois qu'une

Le saut est réussi.

Machine Translated by Google



Synchronisez bien vos sauts pour faire monter la plateforme.

La plateforme qui abrite la première Wonder Piece est conçu pour monter progressivement lorsque vous réussissez à synchroniser vos sauts mais cela reviendra avec le temps.

Par conséquent, essayez de réussir des sauts consécutifs.

⬅ Réussir trois fois de suite et vous le ferez collecter des Wonder Pieces pendant s'élever à une hauteur qui permette de se déplacer vers le haut. Il s'élèvera.

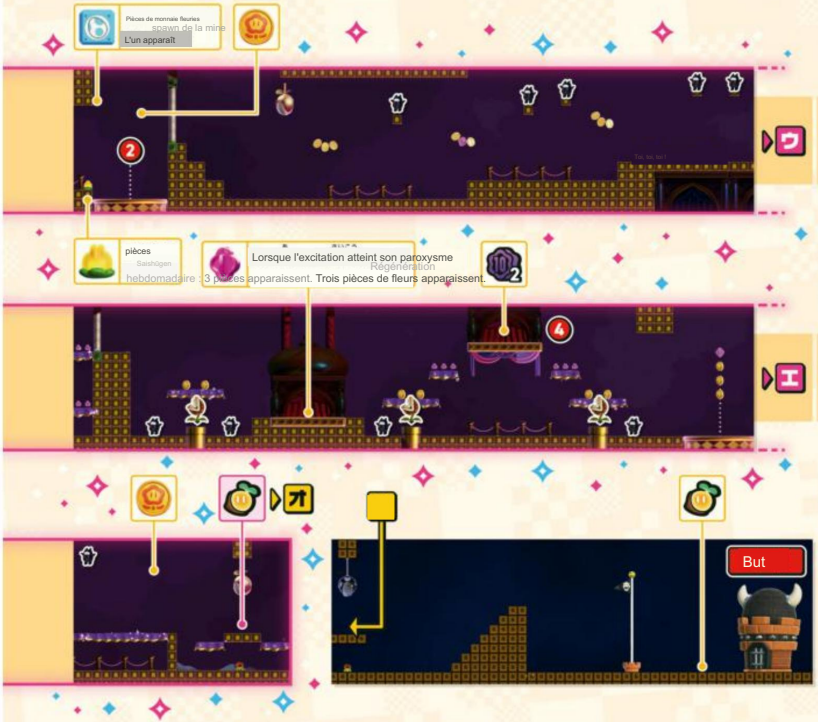
Avancez en gardant le rythme

La plateforme à l'emplacement de la deuxième Pièce Merveilleuse apparaît pour pouvoir atterrir dessus en effectuant votre saut au bon moment.

Il apparaît au bon moment. Même s'il n'est pas présent à l'instant T, il apparaîtra quand même, alors n'hésitez pas à sauter.

■Que les plateformes soient présentes ou non, il est important de ne pas se laisser tromper. C'est essentiel.

Machine Translated by Google



4 Apparaît lorsque l'excitation est dans l'obscurité

Shōgen

Le deuxième ensemble de dix pièces de fleurs apparaît lorsque l'excitation est à son apogée et le rideau s'ouvre pour les révéler

Poursuivez en traversant les plateformes sur lesquelles vous pouvez atterrir après un saut réussi et avancez jusqu'à l'endroit où se trouvent les dix pièces de fleurs.

Sous la plateforme se trouve un passage de type

Usine

évitez donc de sauter directement au-dessus du tuyau.

3 Sautez pour traverser les plateformes

Une longue plateforme sur laquelle vous pouvez atterrir après un saut réussi c

Il y a 10 pièces de fleurs le long du chemin, si habilement

Sautez et ramassez-les. Dix fleurs

La dernière Pièce Merveille se trouve au-delà des pièces.

Même en cas d'échec, en réussissant un saut au bon moment, vous pouvez y arriver.

Vous pouvez retourner sur la plateforme.

Machine Translated by Google

Boosuke-ku

Désert Blanc

Course entre amis

Objectif caché

Apparence de « La maison de Popple dans le désert d'Hidery »

Conditions de visite

Ennemis à surveiller

L'ennemi Boosuke, qui ressemble à un ballon, apparaît ici. Utilisant habilement ce Boosuke est la clé pour réussir le parcours.

3 pièces, heureux

Apparence de la fleur

pièces

Isshutsuken

3 pièces apparaissent

Fleur bavarde, 10 pièces

Deux pièces de fleurs apparaissent

Machine Translated by Google

1. Apprenez les caractéristiques de Boostuke

Même si vous entrez en collision avec Boosuke, vous ne subirez aucun dégât.
Cible : Hajitokusei

Il n'y a pas un tel effet, mais il a la propriété de repousser tout objet. De plus, si vous vous appuyez sur la partie supérieure du corps, vous pouvez sauter haut.

N'oubliez pas que le frapper par en dessous peut parfois le casser.

Il y a Plusieurs endroits où Boosuke pousse le Kakibō. Même le Ne baissez pas votre garde.

2. Utilisez Boosuke comme tremplin pour atteindre le ciel.

jimen (sol) lancé
vers le haut par les deux canons Boosuke au sol

Atterrissez au moment où Boosuke est lancé.

renzoku (consécutif)
en piétinant à plusieurs reprises pour atteindre le sommet.

Montons. Si le premier Boosque commence à se dégonfler à ce moment-là,

Passez au Boosque voisin.

3 Le Boosuke venant d'en haut peut être

À certains moments, Boosuke vole de haut en bas. Si vous touchez Boosuke sur le côté, vous tirez vers le haut. sera repoussé et perdra probablement une vie, donc Continuez à le frapper et à le vaincre pour monter dessus, Ci-dessous. Si vous vous transformez en Feu, vous pouvez vaincre Boosuke avec des boules de feu, ce qui facilite votre progression.

Machine Translated by Google

4 Vaincre le Boosuke lumineux

Depuis le dessus de l'endroit où se trouve le grand Kakibō, vers le bas

Un Boosuke lumineux se déplace lentement vers vous.

Il y a une fleur Kani Wonder à l'intérieur, alors frappez-la depuis

en dessous ou en le vainquant avec une boule de feu pour le récupérer.

Boosuke lumineux

Si vous le manquez, revenez en arrière

Partir une fois puis

revenir.

et réapparaître.

66 Utilisez Boosuke comme tremplin pour revenir

La pièce de 10 fleurs, un peu plus haut, peut être

obtenu en utilisant le Boosuke qui vole depuis le

Bien. Lorsque le Boosuke arrivera, avancez.

et tombez. Tout en ramassant les 10 pièces de fleurs, écrasez le Boosuke.

Quand est-ce le moment ?

atteint ce

hauteur et

avance

tomber, ce sera juste le bon moment

7. Écrasez Boosuke

Grand saut !

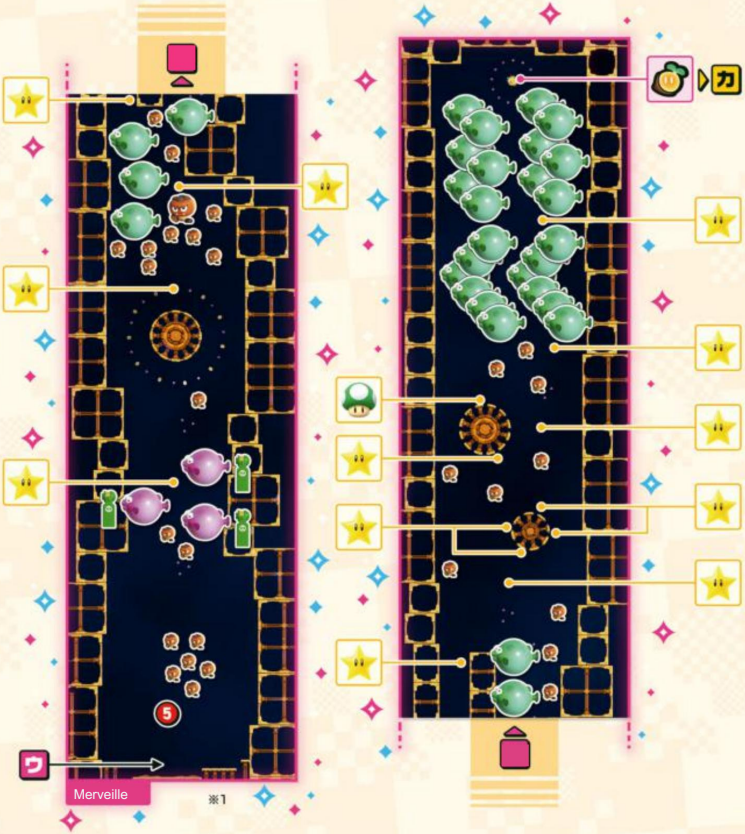
Trois Boos volent juste avant le but

Consécutifs (au-dessus d'eux)

Fais un grand saut et atteins l'objectif

Visons le sommet.

Machine Translated by Google



renzoku (consécutif)

5. Continuez en collectant successivement les Super Stars

Transformez-vous en ballon et montez, et en 130 secondes, un

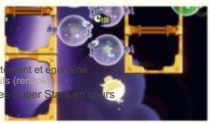
Visez la graine de sprint. Déplacez-vous rapidement à l'aide du bouton de sprint.

Peut se déplacer. Lorsqu'il est touché par un Boosuke (Boosuke), il rebondit fortement et épuise

les coups consécutifs (renzoku)

Ce sera une défaite, mais si vous parvenez à récupérer successivement les Super Stars en cours

de route , vous pourrez progresser tout en battant Boosuke.



tomei (transparent)
À l'intérieur du boosuke transparent

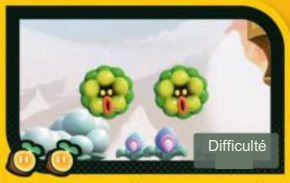
Supermarché situé à l'intérieur

Saisis l'étoile et deviens invincible

Procédez tout en maintenant le courant .

※1 Comme la merveille de ce cours est une carte très longue verticalement, la taille de la carte à l'intérieur de la merveille a été réduite par rapport au cours précédent. à l'écran.

Machine Translated by Google



Difficulté

Apparence de « La maison de Popple dans le désert d'Hidery »

Conditions de visite

Plein de Koroboo

Pont perdu

Traversée du pont du désert

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

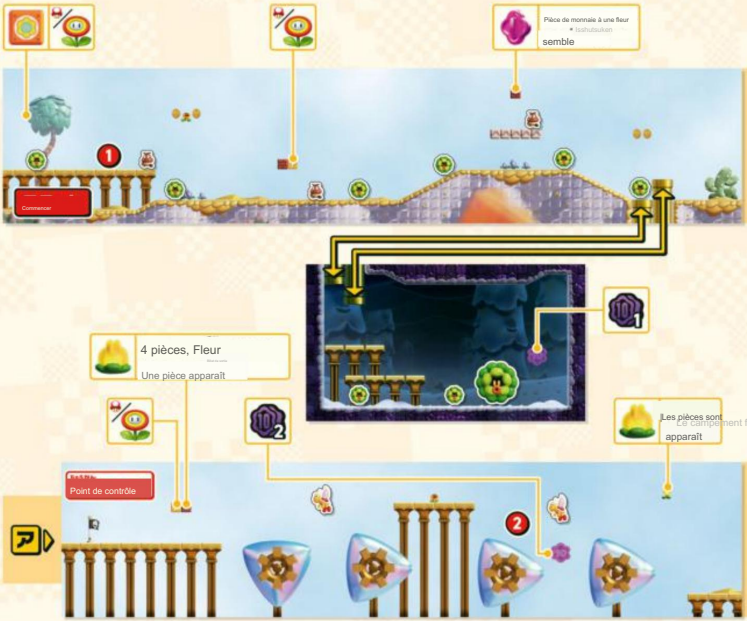
Lanwan
Trampoline

Ennemis à surveiller

Koroboo

Koroboo aux mouvements complexes. Apparitions multiples. Un grand nombre d'entre eux apparaissent. Déplacez-vous avec précaution.

Observez les arbres et poursuivez votre chemin en les évitant.



Machine Translated by Google

1. Attention aux Goombas repoussés par Koropu

Koroboo roule un peu, puis saute, et

L'ennemi effectue un léger mouvement de roulis. De plus, les Koopa Troopas

Il y a souvent un Goomba là où il atterrit, et

Dans ce cas, le Goomba sera repoussé et rapidement

se déplacer sur une distance fixe, esquiver pour éviter d'être touché.

S'il se transforme en Mario de Feu,

Vous pouvez procéder

en toute sécurité

en lançant des boules de

feu tout en vous déplaçant pour vaincre Koopa Tro.

Marchez sur le Paratroopa rouge pour obtenir 10 pièces de fleurs.

Les 10 pièces de fleurs situées entre les trampolines triangulaires

La cible tombera et provoquera un écho si vous la ramassez directement ; utilisez donc l'objet à proxi

Paratroopa rouge. Après avoir collecté les 10 pièces de fleurs, sautez par

marcher sur le Paratroopa rouge

et atterrir sur le trampoline triangulaire adjacent.

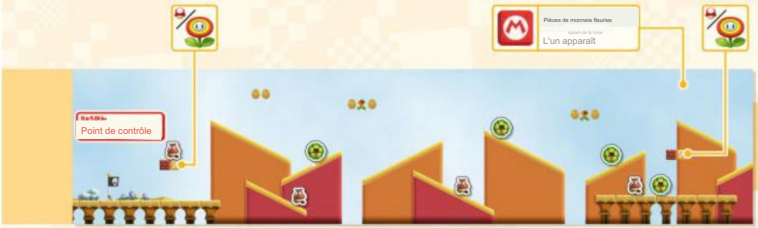
Quand le rouge

Flap-Flap se situe dans

la catégorie des 10

Pièce Fleur, c'est ta

chance. Saute vers le 10



P.254

Statut Mouvement ennemi

3. Observez les mouvements ennemis au ralenti.

Pendant que vous êtes dans Wonder, le temps restant avant d'obtenir la Graine Merveilleuse est limité.

Le rythme va ralentir. Il y a beaucoup d'ennemis, mais comme le rythme est lent, observez attentivement leurs mouvements et esquivez.

Continuez. Il y a une limite de temps de 150 secondes, mais vous pouvez (formule de politesse) paraître bien

Si vous continuez d'avancer, vous y arriverez à temps.

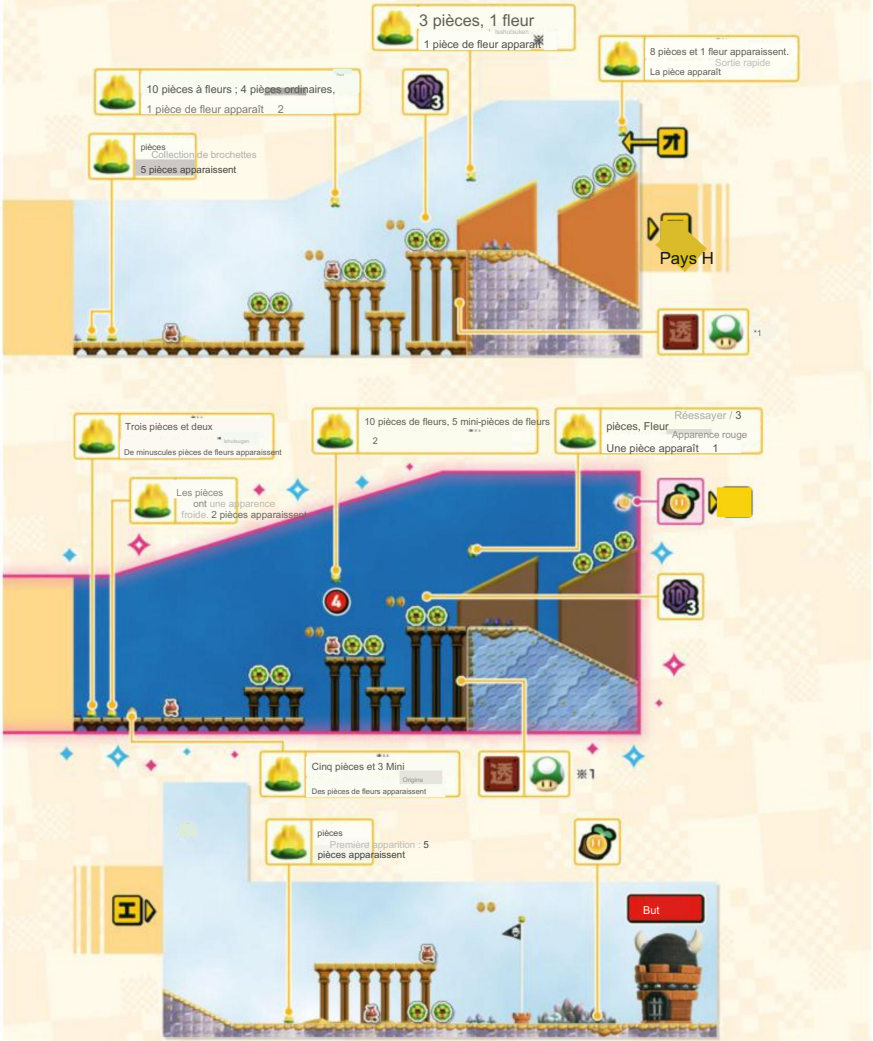
Attendez que Koroboo passe.

Toucher une Fleur Joyeuse rapporte 10 Pièces Fleuries. De petites créatures surgissent du dessous. À ce moment précis, un danger rôde.

Il existe un risque qu'une pièce de 10 fleurs soit déviée lorsqu'elle heurte un

Parce qu'une pièce de 10 fleurs peut être déviée lorsqu'elle heurte un Korobū et tombe, essaie de toucher la Fleur Heureuse après le Koro

Machine Translated by Google



Prix du chœur

1 : Peut être obtenu uniquement sur la Route Normale ou la Route des Merveilles

※1 2 : Les 10 pièces florales apparaissent uniquement sur la route normale ou la route merveilleuse.

Machine Translated by Google

Où suis-je ?

alias abi kyū

Labyrinthe rouge et bleu

Course entre amis

Objectif caché

Apparence

Condition(s) : Atteint le deuxième étage du bâtiment

1 Mécanismes notables

Ennemis à surveiller

Actionnez l'interrupteur MARCHE/ARRÊT

Lorsque cela se produit, les mécanismes situés à différents endroits se modifient.

C'est un parcours où les perspectives s'ouvrent.

ON / OFF
Changer

Tiret
Rail

Tsubo-chan Keseran

1 Utilisez l'interrupteur pour allumer et éteindre au fur et à mesure

lieu caché

Des interrupteurs marche/arrêt sont présents tout au long du parcours.

Ici, allumez-le pour allumer le tableau de bord

Changez le sens du rail.

↑ Les boutons ON et OFF modifient la direction du rail de tableau de bord

L'apparence des blocs rouges et bleus s'inverse.

Pièces de monnaie fleuries
L'un apparaît

Source d'affichage du certificat de saisie/extraction
2 pièces apparaissent

2 pièces de monnaie, fleur
Une pièce apparaît

Nom officiel
Ce n'est pas le nom officiel.

Note 1 : Terminez soit « Korobu Full : Traverser le pont du désert », soit « Dévoilez-le ! Le sommeil mystérieux ».

Machine Translated by Google

2 Mettez l'interrupteur sur ON pour l'obtenir.

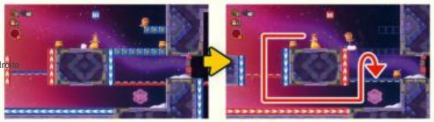
Interrupteur marche/arrêt

Si vous le mettez en position ON,

Suivez l'itinéraire indiqué sur la photo de droite

Il y a 10 pièces de fleurs

Avancez jusqu'à un certain endroit.



Lorsque vous en collectez 10 Fleur

Pièces de monnaie sur le rail de tableau de bord, sautez au niveau supérieur

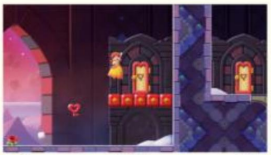
3 Ouvrez la porte avec une clé rouge

Pour ouvrir la porte qui mène à , un rouge

Une clé est requise. Suivez le rail bleu du tableau de bord jusqu'à

procéder ; après avoir obtenu la clé rouge,

Mettez l'interrupteur sur ON et retournez à la porte.

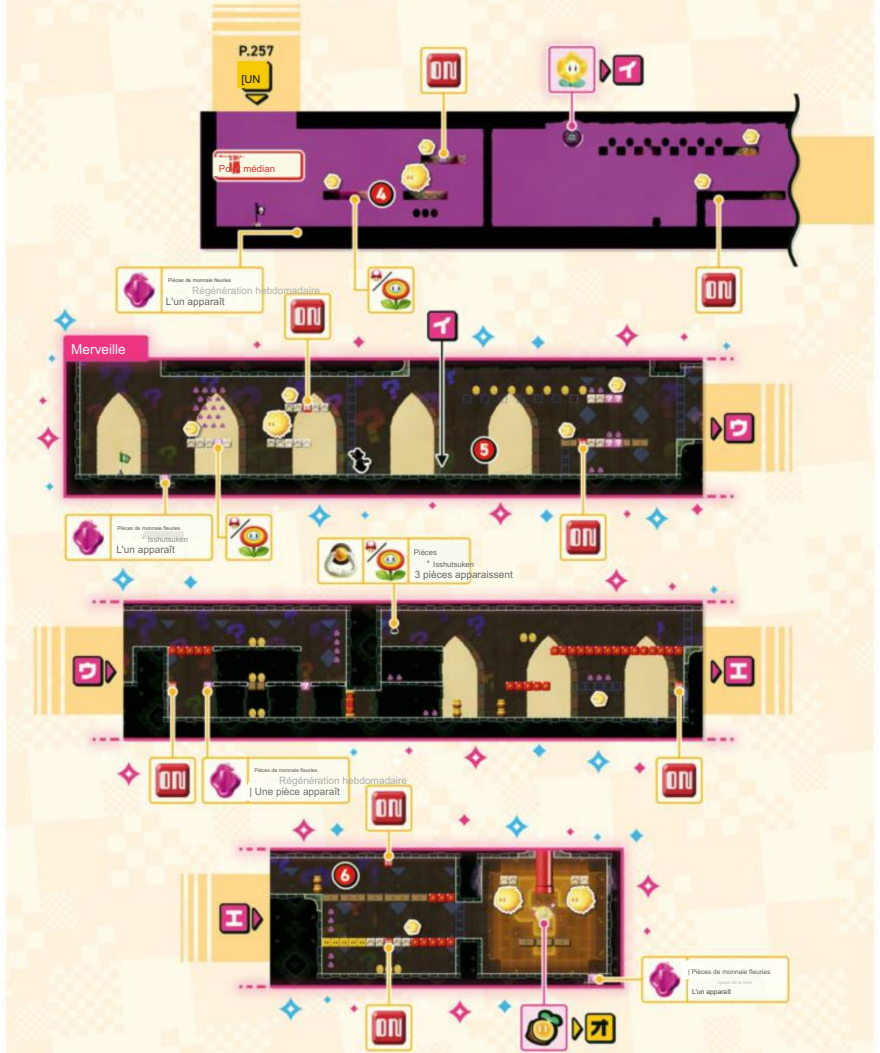


Avec la clé rouge en main, allez au Entrée

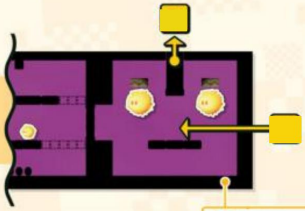
Ouvrez la porte et appuyez sur la flèche directionnelle vers le haut ou poussez le joystick gauche vers le haut.

P.258

Machine Translated by Google



Machine Translated by Google



Pièces de monnaie rouges
L'un apparaît

Sortie rapide

Sortant du tuyau (une fois disparu, il réapparaît), vous
Il réapparaîtra lorsqu'il disparaîtra.

Pièces de monnaie bleues
1 pièce apparaît

2 pièces de monnaie, fleur
Une pièce apparaît

4 Frappez par en dessous pour le faire tomber sous le

Déplacez-vous le long du terrain Keseran et Pasara

ンは、 Lorsque vous vous trouvez au sommet d'un bloc instable ou d'un bloc d'interrogation

frappé par en dessous, où lorsqu'on est en dessous,

Effectuez un mouvement de hanche depuis le haut pour le faire tomber.

La voie normale est complètement noire, donc Wonder

Touchez les fleurs et poursuivez en étant dans un état de pleine conscience.

5 Étourdir Mario et s'enfuir

Durant Wonder, Shadow Mario poursuivra
vous élancez en direction du
lieu où se trouve la Graine Merveilleuse.

Mario peut également être étourdi par une boule de feu.

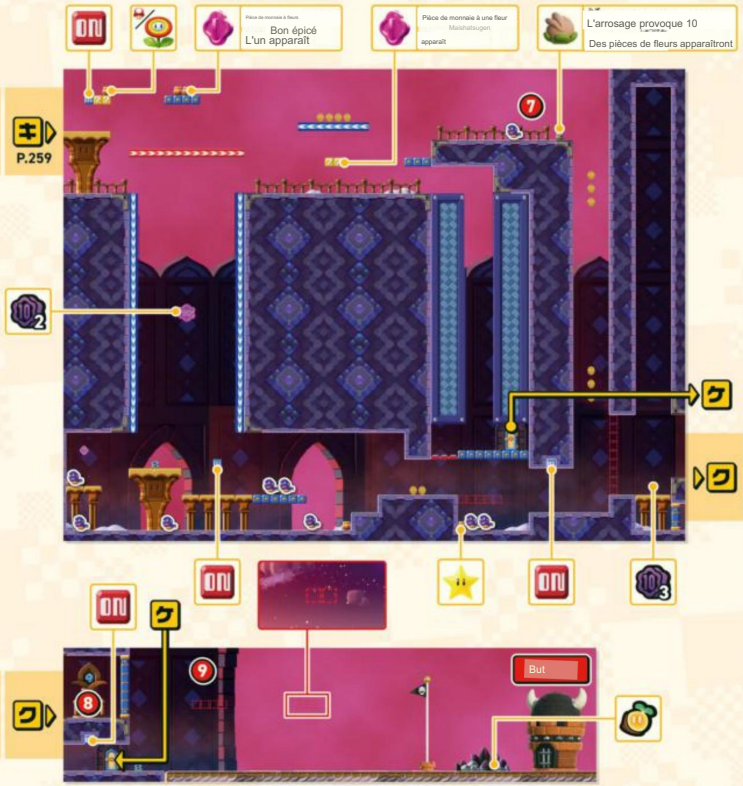
C'est plus facile que de frapper des blocs.

6. Raccourci avec un déhanchement

À cet endroit, mettez la rangée supérieure sur OFF ,
puis immédiatement depuis la rangée inférieure , allez tout droit,
montez
jusqu'au niveau intermédiaire et effectuez un hip drop depuis le
haut. Activer l'interrupteur vous permet de progresser rapidement.

Au niveau supérieur, une étape supplémentaire est nécessaire lorsque vous atteignez le niveau tournant.

Machine Translated by Google



7. Portez le pot rempli d'eau

Emportons-le.

Chūkan (Point médian)

Au-dessus du point de contrôle, il y a

est un tuyau qui produit un

pot rempli d'eau. Portez le

Recouvrir la fleur fanée d'un couvercle rempli d'eau et l'arroser

8 Après avoir pris la clé bleue

Du haut jusqu'à la porte

Collectionnez ces 10 pièces de fleurs

Une fois que vous les avez, récupérez ensuite la clé bleue

Remontez en utilisant le rail du tableau de bord,

Maue Shirokka

Jetez directement du dessus de la porte.

9 Mettez l'interrupteur sur ON

Pied sonnonan

Faire apparaître la plateforme

L'interrupteur est situé tout près de la porte.

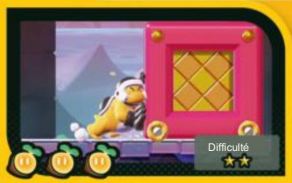
apparence de la plateforme

Si vous actionnez l'interrupteur, la

plateforme apparaîtra. Déplacez-

vous jusqu'à l'endroit où se trouvait la clé bleue, puis...

Machine Translated by Google



Difficulté ★★

Appuyez pour résoudre

Maison Ondashi

Objectif caché

Conditions : Réparer le pont au deuxième étage du bâtiment. Mécanismes remarquables
De nombreux secrets sur les plateformes pushables

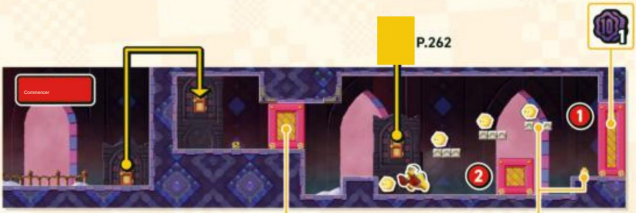
Un parcours où se cachent de nombreux secrets. Suspect.

Pour les endroits douteux, essayez de les pousser pour le moment.

Plateforme mobile

Ennemis à surveiller

Oshidashi Pasaran



Le déploiement de la plateforme libère 2 pièces

et 1 pièce de monnaie en forme de fleur

Bloc d'interrogation

Une apparence

1

Lorsque vous poussez la plateforme mobile tout au fond, un mécanisme caché apparaît.

Dix pièces florales apparaîtront. Éliminez Oshi-dashi et Keseran en chemin pour atteindre l'endroit indiqué.

Tout en vainquant Oshi-dashi et Keseran, avancez jusqu'à l'emplacement cible.

Remarque : La vitesse de poussée change en fonction de l'état du personnage et devient plus rapide dans l'ordre Petite → Super → Transformation Sō.

a une roue fixée en dessous

S'il y en a un, poussez-le.

Quand tu l'auras trouvé, appuie dessus . Essayons.

2. Poussez la plateforme et passez sous la porte.

La porte de l'illustration flotte dans les airs, tout comme

En cours

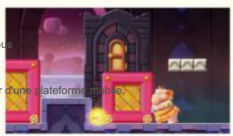
Commencez donc par collecter 10 pièces de fleurs.

Poussez la plateforme carrée mobile située près de l'auberge jusqu'à ce que le

dessous de la porte et la plateforme entrent en contact.

Plateforme — celle-ci Oui

Après l'avoir poussé d'ici, grimpez sur la plateforme et entrez dans le



Collé à la plateforme

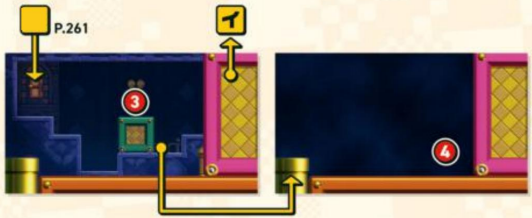
Le Keseran qui a attaqué

Sur les plateformes et les murs, il peut être gelé et vaincu.

C'est possible.

Ce n'est pas le nom officiel.

Machine Translated by Google



3. Déposez la plateforme mobile dans le creux.

La structure comporte une zone normale et une zone de premier plan ; au début, elle

On dirait une impasse. Commencez par pousser la plateforme verte mobile.

à gauche et déposez-le dans le creux juste devant.

Cela fera apparaître un tuyau.

Si un tuyau sort du sol,

Entrez tel quel.

et déménager à

la zone de premier plan.

Appuyez sur la plateforme et une porte apparaîtra.

Une fois que vous vous êtes déplacé vers la zone de premier plan, poussez la plateforme

Oui. Cela rendra la porte dans la zone habituelle visible.

Ensuite, utilisez le même tuyau pour revenir à la zone normale.

et franchissez la porte qui apparaît pour continuer.

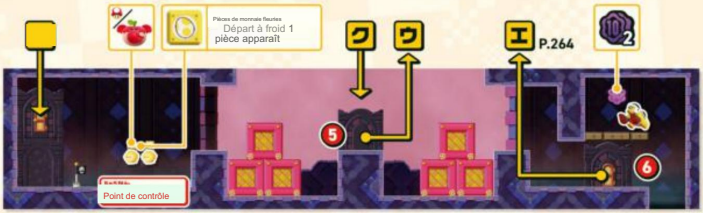
Connaître l'emplacement du d

Avant cela

Ensuite, au premier plan, poussez la

plateforme à la main.

Il est acceptable d'omettre la commande.



Déposez les deux plateformes dans la zone encastrée

Un endroit où se trouvent des plateformes mobiles empilées sur trois niveaux de chaque côté.

Là, appuyez sur la plateforme supérieure de chaque côté pour qu'elles tombent dans les deux vides.

Laissez-les tomber dans les creux. Lorsque les deux creux seront remplis, une porte menant à la zone de premier plan

Une porte donnant accès à la première zone apparaîtra.

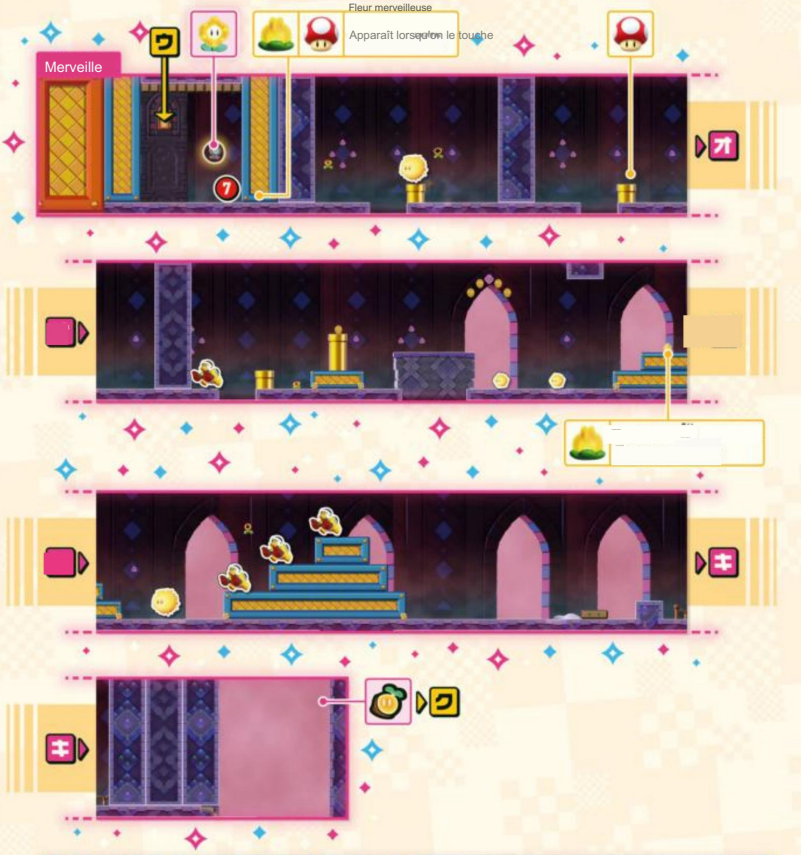
Attendez l'occasion d'agir.

Si vous vous tenez devant le Pousseur, vous serez poussé et tomberez de ce côté.

Profitez du moment où le Pousseur tourne. Au revoir, puis à gauche et à droite.

Ensuite, obtenez 10 pièces de fleurs.

Machine Translated by Google



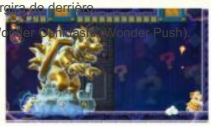
7 Poursuivons.

Si vous touchez la Fleur Merveilleuse, un « Ku » géant surgira de derrière

Une statue de Tuppa apparaît, et la statue est poussée par Wo

En cours de développement . La machine approche. Les joueurs doivent pousser les murs et les plateformes sur leur passage pour progresser.

Bowser se déplace assez lentement, il n'est donc pas nécessaire de se précipiter.



apparence d'éléphant

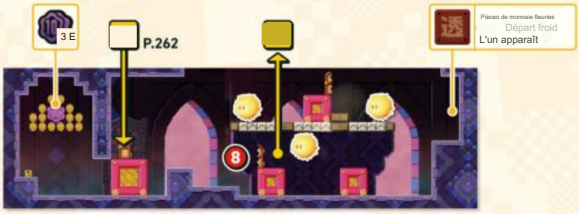
Lorsqu'une statue de Bowser apparaît,

Poussez d'abord le mur de droite.

À l'heure actuelle,

Si vous poussez tout en maintenant la touche de navigation enfoncée, vous vous déplacerez plus vite.

Machine Translated by Google



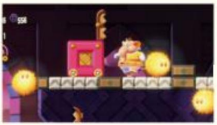
8 Échafaudage 足場を落としてドアを合体

La porte s'est brisée en deux morceaux. Par conséquent,

Abaissez la plateforme supérieure pour qu'elle fusionne avec la plateforme inférieure, et jusqu'à la porte

Assurez-vous qu'il puisse être inséré. Lorsque vous poussez une plateforme pour la faire descendre,

Prenez garde aux Pasaran qui se dirigent vers vous.



Quand
Marché
Face à ces
approches, cessez
d'appuyer dessus un instant et concentrez-vous sur l'esquive.

Sortie 5
pièce de présentation

Échafaudage
Poussez la plateforme mobile dans le
Si vous le laissez tomber, un tuyau apparaîtra.

Pièces de monnaie fleuris
Apparition p
Une carte apparaît

11 Foncez du sol caché au but caché !

Si vous entrez dans le tuyau qui est apparu, vous serez

Déplacez-vous vers l'avant. Il n'y a pas d'ennemis dans la zone avant, alors fonce
Direction droite
Vous pouvez continuer à droite sans problème. Devant vous, vous apercevez un tuyau de distorsion.

Après avoir ramassé la pièce à proximité, entrez et découvrez le secret.

Déplacez-vous vers la zone habituelle qui contient le but.

Rien ne se
trouve au-delà de la plateforme qui a un flux ... et
tombe accidentellement.

Ne commettez pas d'erreur à la toute fin
Veillez à le faire avec précaution.

Machine Translated by Google

9. Cherchez le terrain qui mène au but caché

Jimen (au sol)

Cassez le bloc de briques au sol pour créer une encoche. Poussez la plateforme suivant le ballon but ; une petite plateforme haute tombera , vous permettant d'atteindre un but caché. Une plateforme surélevée de taille appropriée se formera également . Vous recevrez une Grande Merveille pour chaque but, normal et caché.

Donc, terminez le parcours deux fois.

Bloc de briques qui devrait être détruit d'un coup de tête.

Elles ne peuvent pas être cassées lorsqu'elles sont sous leur forme réduite.

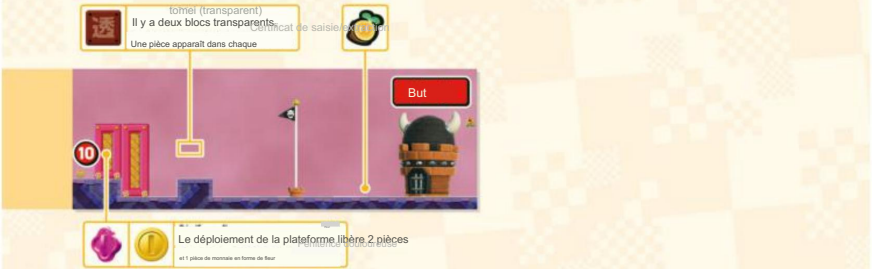
Très bien, recommençons.

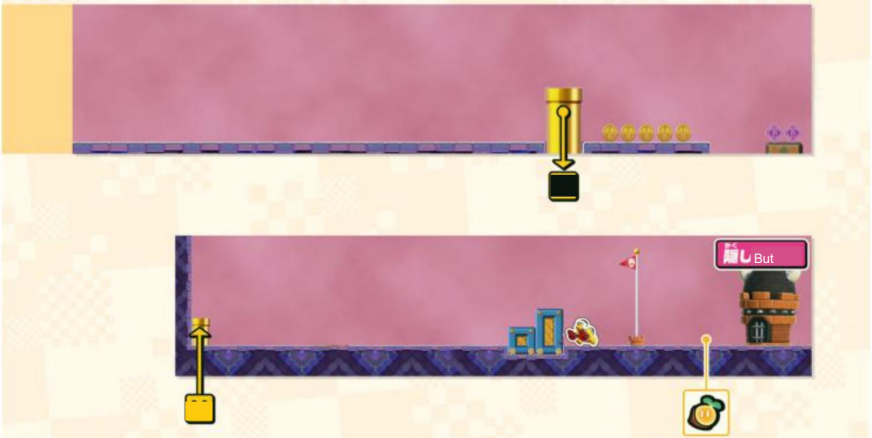
10. Poussez la plateforme pour créer une zone surélevée.

Plateforme haute

Du haut de cette plateforme, effectuez un sprint sauter et combiner cela avec une pirouette aérienne pour viser le sommet de

Depuis le bloc transparent situé devant le but, il est possible de viser la pointe du but.





Machine Translated by Google

Boosuke

Aventure dans le ciel

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Ennemis à surveiller

Boosuke

Boosuke flush

Appar... "Pousser et énigme : la maison Oshidashi"

Levez les conditions en atteignant l'objectif caché

Ce parcours comporte de nombreux trous qui provoquent un

L'échec est inévitable si vous y tombez. Écrasez-les.

Boostke en vol et saute pour franchir les fosses.

Montez sur un Boosuke et traversez en sautant

Tir régulier

Boosuke tirait périodiquement depuis la tourelle Boosuke.

Marchez dessus et sautez pour franchir les espaces.

Ces espaces ne sont pas très larges, vous pouvez donc les franchir.

simplement en chevauchant un seul Boosuke.

• Il y a deux Boosuke canons.

En haut et en bas — vous pouvez emprunter l'un ou l'autre des Boosuke.

Entièrement sûr.

Montez sur le Boosuke le plus bas

tout en bas

Utilisez les Boosuke tirés en trois rangées pour combler les espaces.

Oui. Au début, sur le Boosuke du haut ou du milieu, sautez deux fois et

Continuez, puis passez au Boosuke du bas.

et collectez 10 pièces de fleurs.

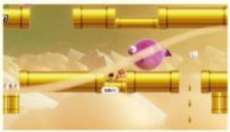
Si vous marchez sur un Boosuke environ trois parfois, ce sera

Perdre de l'air et disparaître. Interrupteur

Machine Translated by Google

3. Progressez en vainquant Boosuke tout en avançant.

Utilisez un Boosuke comme tremplin pour entrer dans le tuyau. Dans le tuyau, des Boosuke tirés périodiquement peuvent vous pousser et vous faire tomber sur le... Le blocage est activé, il est donc utile de lancer des boules de feu en avançant.



Lorsqu'il n'est pas transformé en Feu,

Entrez dans le creux

En passant Continuez.

4 Saute vers le Boosuke dans la neige

Il y a un nuage au-dessus du point de contrôle, et à l'intérieur Boosuke, illuminé, vole lentement. Saute. pour la vaincre et toucher la Fleur Merveilleuse.

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

5 Chevaucher Boosuke

Visez-le

Sautez en éliminant le Boosuke qui arrive par la droite et atterrissez sur le Boosuke suivant pour franchir l'espace. Visez le Boosuke le plus haut possible : c'est le secret.

6 Utilisation du Wonder Boosuke

Montez dans le ciel

En cours

Pendant Wonder, stand Wonder

Un « Ke » apparaît. Sautez sur son dos.

Poursuivons à partir de... En chemin, sautez par en dessous la plateforme supérieure

Chevauchez le Wonder Poosuke qui apparaît

Changeons et élevons-nous.

7. Sauter en diagonale

Chevaucher le Boosuke

Depuis le canon Boosuke, en diagonale vers le haut à droite vous montez sur la plateforme supérieure,

Enfilez la chaussure Boost lancée pour vous,

en sautant. Même si vous tombez

À mi-chemin, ne vous inquiétez pas, il y a des barres de protection sur le tableau de bord.

Cach dans 8

Obtenez la pièce

Sautez en courant vers lui

et essayez d'atterrir sur le bloc nuageux,

Il y a 12 pièces et 1 fleur

La pièce est plus loin.

Machine Translated by Google

P.268

9 3 Passer de la Boosque en colonnes

3 à 4 Boosques volent de haut en bas, et ils

Atteignez le quatrième. Montez sur ce Boosque

et sautez en franchissant l'espace. Sautez depuis la Boosque dans les cieux 3 et 4

10 pièces florales dans le nuage.

Si vous échouez

Quand (vous) — le coup de pouce

des nuages volant en dessous

Sauter avec le booster

Faites-le.

Atteignez l'objectif en marchant sur 10 Boosques

Il y a un canon Boosque devant le but

qui propulse Boosques vers le but, alors appuyez dessus

Sautez en atteignant le sommet du but pour récupérer les

Trois sauts devraient vous permettre d'atteindre exactement le ballon au but.

Si vous échouez

Attendez le booster

lanceur

être licencié

Réessayez ensuite.

Il vaut mieux réessayer.

Machine Translated by Google

Apparence de « La maison de Popple dans le désert d'Hidery »

Consultez les exigences

Défi des badges

Niveau

Parachute de chapeau niveau 2

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Ennemis à surveiller

Pakkun Fleur

Utiliser l'insigne de parachute de chapeau Inutile / Mauvais

Un parcours d'essai pour tester vos compétences. Pakkunfu (terminaison verbale polie) apparaît

Poursuivez votre chemin en évitant les fleurs de piranha.

1. Sautez au bord même de la falaise !

Le tronçon allant du point de départ au premier point de contrôle est assez

un gouffre profond. Effectuez un saut périlleux au bord même de la falaise.

puis ouvrez votre chapeau en parachute pour traverser.

2. Tomber sans toucher les ennemis

Pendant la chute, déplacez-vous à gauche et à droite avec le parachute du chapeau pour éviter les plantes piranha sur votre

Touchez également le Happy F

Descendez pour collecter également 10 pièces de fleurs.

3 Ajustez vos mouvements avec le parachute du chapeau

Passez au-dessus de la plante Piranha et poursuivez votre chemin jusqu'au déplacement.

Visez le quai mobile. Lorsque le quai mobile sur lequel vous vous trouvez atteint l'extrémité droite,

Effectuez un saut périlleux et déployez votre parachute-chapeau.

Écoutez, puis suivez l'itinéraire indiqué sur la photo en évitant les plantes piranha.

au fur et à mesure.

Après avoir terminé le premier Piranha Pla

Laissez-vous aller légèrement

Un peu — ce léger…

La descente est le point où

vous pouvez continuer sans prendre

4. Visez le moment où la plateforme mobile atteint sa position la plus haute.

Monter et descendre

Lorsque vous empruntez la plateforme mobile bleue qui monte et descend, synchronisez-vous de manière à ce que

Vous effectuez un saut-dash lorsque la plateforme atteint le sommet.

L'endroit est vulnérable aux dégâts, mais la clé pour y parvenir est de le traverser

Il s'agit de bien choisir le moment d'ouvrir le parachute du chapeau et de continuer à

tableau de bord.

Appuyer sur le bouton même pendant l'écoute — c'est le secret pour progresser en douceur.

Les 10 pièces de fleurs sont :

Si vous ouvrez votre

Chapeau Parachute, vous

pouvez habilement éviter la Plante Piranha

Machine Translated by Google

Ouvrez votre parachute à plusieurs reprises pour prolonger votre distance de vol.

Depuis l'endroit où se trouve la Fleur Parlante, foncez jump, ouvre ton parachute de chapeau et vise le but.

À ce moment-là, ouvrez votre parachute de chapeau à plusieurs reprises pour augmenter votre distance de vol.

étendez-vous et, tout en collectant les 10 pièces de fleurs,

En d'autres termes, il est important de viser le sommet de l'objectif.

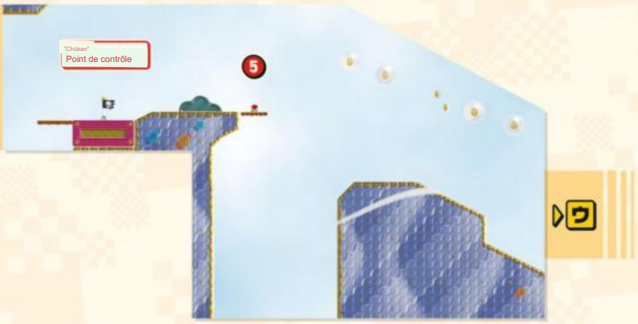
Si vous tombez en cours de route,

vous pouvez effectuer un saut en dash depuis

Mettez le parachute du chapeau

Ouvrez le portail et

collectez 10 pièces de fleurs.



Défi des badges
Grand saut accroupi Niv.2

Course entre amis

Objectif caché —

Aspect des bâtiments

Conditions

Condition(s) : Atteint le deuxième étage du bâtiment 1

Un lieu caché apparaît

blocs de Chikuwa qui apparaissent à divers endroits

Roulez dessus et progressez en

effectuer un grand saut accroupi avant de tomber.

Attention

Mécanismes notables

Noir
Bloc

Avertissement

1. Sautez en tombant pour l'attraper.

Chikkachū

Montez sur le bloc chikuwa, accroupissez-vous et attendez, photo. Il y a 10 pièces de fleurs à cet endroit. Sur le bloc chikuwa, le gérant du magasin chūō (centre)

Accroupissez-vous et effectuez un super saut à la position du manager. Le saut atteint facilement le plafond. important

timing est crucial.

En cours
Pendant la chute, lorsque vous ramassez le Pièce de monnaie à fleurs en même temps, accroupissez-vous et effectuez un super saut.

Sauter au dernier moment à 22 pour récupérer

Récupération

Accroupissez-vous sur le bloc et laissez-vous tomber. Après avoir récupéré les 10 fleurs , le Effectuez un super saut accroupi pour récupérer.

Pour éviter faire une erreur, comme Dès que vous le saisissez, accroupissez-vous et effectuez un

1 : Terminez soit « Lots of Korobuo : Traversée du désert », soit « Unravel It ! Le mystère du sommeil ».

Machine Translated by Google

3. Accroupissez-vous et glissez en courant.

Le milieu du long bloc de chikuwa forme un

Passage étroit, donc foncez et accroupissez-vous pour vous

y faufiler, puis effectuez un grand saut accroupi pour grimper.

Essayez de vous élancer

et s'accroupir où

Il y a des pièces de monnaie

et se glisser dans l'étroit passage

pour le traverser.

4. Accroupissez-vous, puis sautez en restant accroupi.

Avant que le bloc de chikuwa ne s'effondre, effectuez une action

place, grimpez.

Grand saut accroupi pour grimper. Le passage étroit avant

but. Traverser en séquence,

puis s'accroupir immédiatement et exécuter

(terminaison ver

) apparaître.

échec

Même si vous échouez,

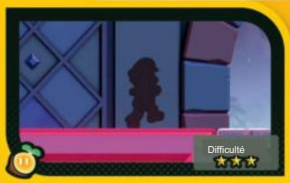
le sol est en dessous, donc

Vous pouvez réessayer.

Les blocs hurlants

réapparaîtra également.

Machine Translated by Google



Défi du badge maître

Transparent Niv.1

Course entre amis

Objectif caché

"Boosuke Sky Adventure"

Éliminer les conditions

Mécanismes notables

Soyez prudent

état tōmei (transparent)

Poursuivre dans un état transparent (invisible)

Soupe sucrée aux haricots rouges (zenzai) Confirmer

Ce sera le résultat. Vérifiez votre position actuelle.

Guide stratégique

Connaître sa position actuelle est la clé de la stratégie.

Toxine

1. Tenez un navire et confirmez votre position actuelle

Actuel

En tenant un bocal posé à l'intérieur, vous pouvez approximativement confirmer votre position actuelle même en état de transparence.

Si vous pouvez déterminer votre position actuelle

Vous pouvez réduire le risque de chute et d'erreur, alors profitez-en !

lieu caché

Ils sont répartis tout au long du parcours, donc même si vous en laissez tomber un, vous pouvez le ramasser.

Même si vous le laissez tomber, vous pouvez le ramasser.

N'oubliez pas que

La position actuelle sera à côté du pot (à gauche du pot lorsque le joueur est tourné vers la droite), et

Machine Translated by Google

2 Fabriquer le bloc de briques

Si vous faites courir Tostin et casser le bloc de briques

Vous pouvez obtenir 10 pièces de fleurs. Si vous allez à droite

Si vous parvenez à le faire fuir, éloignez-vous d'abord un instant, puis

Retournez-y, et Tosshin ressuscitera pour que vous puissiez réessayer.

À gauche de Tosshin

sur le côté, si vous le montez, il co

direction gauche et

casser le bloc onga

Cela vous permettra de le casser.

3. Conduire jusqu'au bloc de briques

Demandez à Tosshin de casser le bloc de briques, et

La séquence pour collecter 10 pièces de fleurs est la même.

Commencez par le faire courir vers la droite et se laisser tomber, puis ensuite,

Faites-le courir vers la gauche pour casser le bloc de briques.

Emplacement

Trou Cet

endroit n'a pas de

trous et

Tosshin ne le fera pas

tomber, vous pouvez donc réessayer immédiatement

4 Enfourchez un Tosshin et visez le but

Pour atteindre le sommet du ballon de but, vous avez besoin de Tosshin

avec son aide. Commencez par exécuter le Tosshin qui se trouve un peu loin de l'objectif.

et chevauchez-le. Ensuite, synchronisez un saut éclair avec le

saut de Tosshin.

et visez le sommet du but.

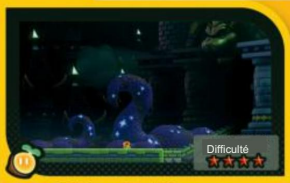
tout en se tenant sur un

bloc de brique et frappe-le,

vous pouvez chevaucher

le Tosshin déchaîné tel quel.

Machine Translated by Google



Alors

Le désert d'Hiderry

Palais

Course entre amis

Objectif caché

Apparaît Atteignez le deuxième étage du bâtiment 1 / W4's wa

Emplacement ci-dessus

Condition : Posséder 15 graines ou plus

Mécanismes notables

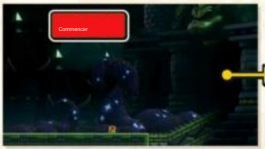
Rocher roulant

Feu Bar

Ennemis à surveiller

Boîtes

Barres de feu, rochers dévalant les pentes et Dossen vous attendent. Avancez avec précaution pour les éviter.



1. Transformez-vous en foreuse et découpez les zones dangereuses.

Des obstacles dangereux tels que des barres de feu et des rochers qui roulent réparties tout au long du parcours. Cependant, si vous vous transformez en foreuse et que vous creusez dans le sol ou le plafond, vous pouvez avancer sans les heurter.

Un bonus se trouve juste après le point de départ.

Conserver l'objet facilitera le plan.

⬅ Les bases sont

Fire Bar est un bloc,

et vous ne pouvez pas

vous enfouir dans cela

partie. Soyez prudent en passant par

1 : Terminez soit « Lots of Koroboo : Traversée du désert », soit « Unravel It ! Le mystère du sommeil ».

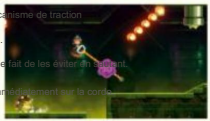
Machine Translated by Google

Attendez que le Thwomp tombe

Un Thwomp vous attend juste avant les 10 pièces de fleurs. Approchez-vous suffisamment sans vous faire toucher pour provoquer son attaque ; lorsqu'il tombe, sautez et ramassez les 10 pièces de fleurs. La même méthode s'applique pour revenir après avoir récupéré les 10 pièces de fleurs.

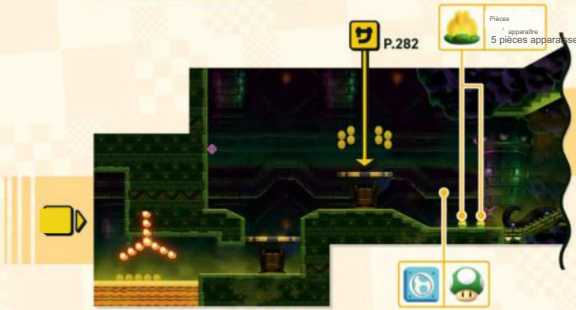
Évitez les pierres qui roulent, puis tirez sur la cordelette.

Des pierres roulantes apparaissent périodiquement du tuyau situé près du mécanisme de traction. Des blocs rocheux apparaîtront. Pendant que vous tirez et faites rouler les blocs... Ils peuvent rouler vers vous et être dangereux, alors concentrez-vous d'abord sur le fait de les éviter en courant. vous déplacer et concentrez-vous sur l'esquive. Une fois l'ennemi esquivé, tirez immédiatement sur la cord et ramassez 10 pièces de fleurs.



•Lorsque vous utilisez des actions de type traction, tirez pour Éloignez-vous du tuyau qui engendre des rochers qui roulent.

Machine Translated by Google



Machine Translated by Google

Mangez pour la beauté et recevez 10 pièces florales 場所まで移動

La pièce de 10 fleurs située en hauteur est facilement accessible en forant depuis le bloc situé immédiatement sous la barre de feu pendant la transformation. À partir de cette position, effectuez un D.

Une autre méthode simple consiste à accéder au plafond depuis le bloc situé directement sous la barre anti-feu, en étant transformé en foreuse.

Saute puis

Si vous n'êtes pas en forme pour la formation,

Utilisez une rotation

flottante ; vous pouvez également l'obtenir en effectuant une rotation flottante à partir de la position accroupie

pour y parvenir. Attention à la rotation

(si vous possédez le badge Float Spin).

Bar à feu.

pièces

5 pièces apparaissent

→Pays
P.283

5 Quand le temps s'écoule lentement, avancez rapidement

Durant l'émerveillement, le flux du temps (état rapide et état lent)

) les changements s'enchaînent. Les mouvements des ennemis et des mécanismes deviennent lents,

et les mouvements des ennemis et des mécanismes s'accélèrent

d'avance de Fuku est

réduit et la situation est observée.

Il est plus facile de progresser lorsqu'ils ralentissent. Le danger survient lorsque leur vitesse augmente.

Dévaler la pente

Des rochers dévalent périodiquement la pente.

C'est un endroit dangereux.

Esquivez en

vous cachant ou en utilisant la

Le troisième

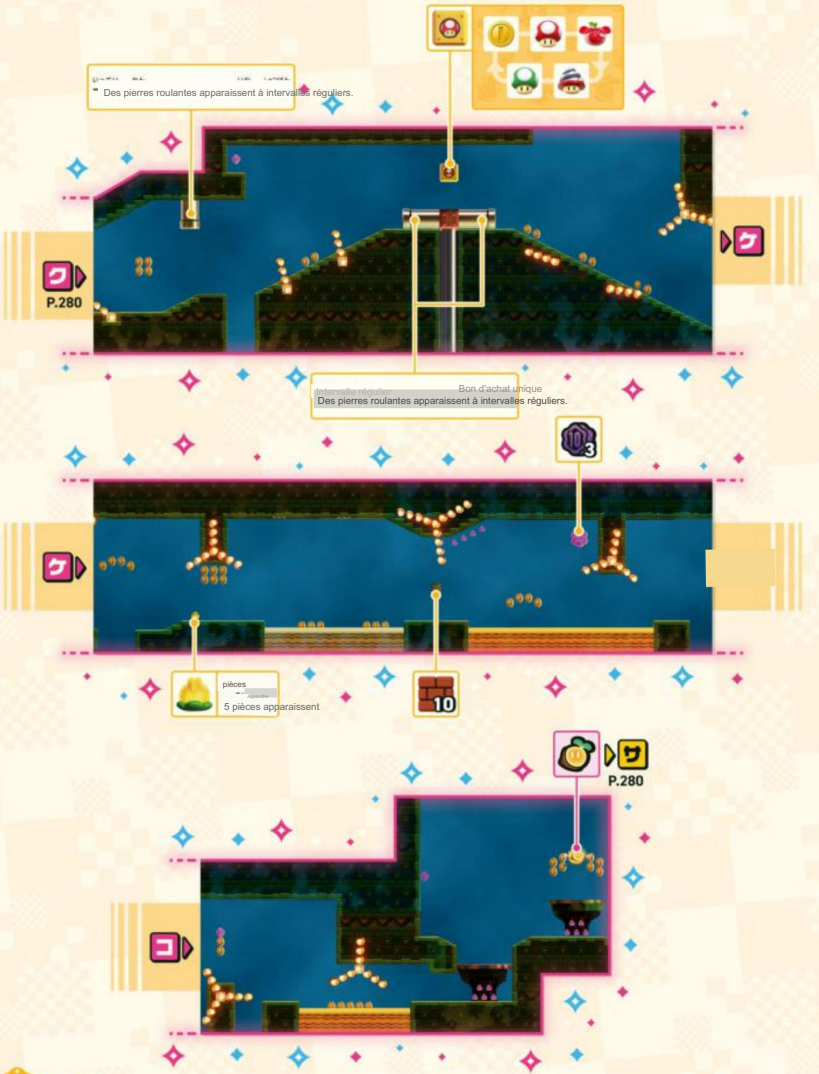
panneau, après le

Pièce de 10 fleurs,

évaluer le moment opportun pour traverser

Déterminez le moment du passage

Machine Translated by Google



Machine Translated by Google

6 contre Bowser Jr.

Junior

Nagez dans l'eau pour vous échapper tout en attendant une occasion de contre-attaquer.

Nagez dans l'eau pour esquiver les attaques, puis profitez des moments où Bowser Jr.

Il se tient au sol et le piétine quatre fois pour le vaincre. Chaque piétinement modifie la forme de l'eau et lance une attaque qui tire des projectiles. L'environnement

Assurez-vous de vérifier le contenu. Bowser Jr. est

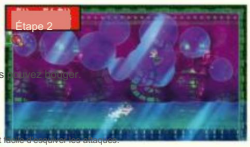
En plus de nager pour se déplacer, en état de coquille, vous pouvez tourner et accélérer pour contre-attaquer.

Attaque : ligne droite horizontale. Une attaque qui vous poursuit, nage rapidement horizontalement en ligne droite.

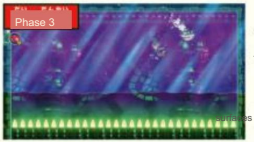
Une attaque qui frappe, un masque qui vous poursuit

Nagez avec adresse pour éviter ces attaques

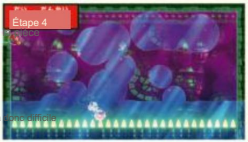
La moitié de la pièce est Recouvert d'eau. Vous Parce que là Il existe de nombreux endroits où il est facile d'esquiver les attaques.



Jimen (au sol)
La zone près du sol recouverte d'eau
De plus, en outre
Il existe plusieurs gouttelettes d'eau dans l'air
Les billes d'eau flottent devient l'état d'être.

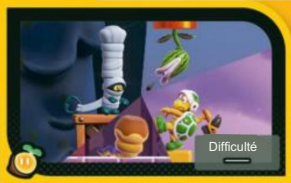


L'eau au-dessus de Apparaît. Aussi, Des pics apparaîtront sur toutes les s au sol, l'atterrissage sera Impossible.



←Depuis cet état
L'eau devient … au fil du temps
Formes de l'étape 1 à l'étape 2
Peut être coupé entre les étapes
Au lieu de cela, Bukubu Ku apparaît également.

Machine Translated by Google



Vaincre et avancer !

Colisée Hideri

Amis
Course

10 fleurs
Pièces

200/150/100 secondes

Ennemis à surveiller

Maki Maki

Pastèque

Tsubochan

Marteau

Je propose (Plante Piranha) Frères.

Condition
J'ai atteint le deuxième étage du bâtiment 1

Battez Makimaki et Tsubochan

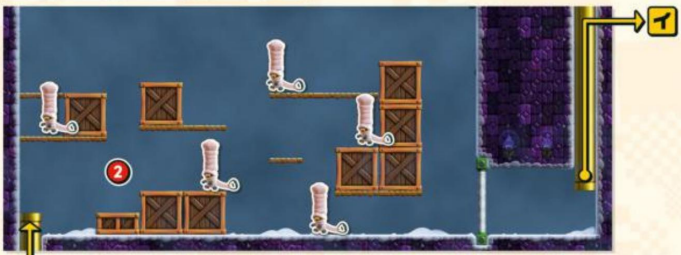
Cela prend du temps. Améliorer la sélection est important .

Choisir les articles est important.

Types

Il existe deux types recommandés

Les fleurs recommandées sont la Fleur de Feu et la Fleur. Prenez d'abord la Fleur Bulle, Commencez sous votre forme de Feu.



Un pot apparaît du tuyau (Apparaît

Lorsque le pot retourné disparaît

(Réapparaît à nouveau)

À intervalles réguliers, Lakitu

Des nuages apparaîtront

1 : Terminez soit « Lots of Kuboo : Traversée du désert », soit « Unravel It ! Le mystère du sommeil ».

2 Pour les spirales longues
naga
Utilisez une boule de feu

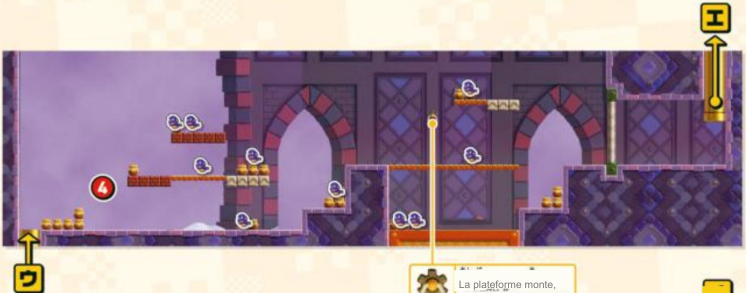
Bandage
Le long Maki-Maki—frappe-le avec 5 boules de feu au lieu de défaire ses bandages
aussi
Vous pouvez les vaincre davantage
Endurance
Makimaki situé dans des endroits éloignés fonctionne de la même manière. Approchez et éliminez-la avec une boule de feu.

3. Chevauchez le nuage de Lakitu
Cloud
Mangez la plante piranha pastèque

Droite
Le nuage de Lakitu sort du tuyau de droite.
Ennemi, ennemi
Ils apparaissent régulièrement casques-pots ; chevauchez-en un pour les vaincre rapidement en un seul coup . Le
de la Plante Piranha Pastèque

4. Se transformer en bulle
transformation
Vaincre Tsubo-chan (Monstre du Pot)

Utilisez ici le bonus de puissance stocké
transformation
Utilisez le bonus pour vous transformer en ab
Pot
En tant que bulle, vous pouvez gérer les intervalles entre les
Vous pouvez également vaincre N en un seul coup.



La plateforme monte, puis redescend après un certain temps.

Pont à 5 marteaux
Frapper par en dessous

Ils font un don
Dès qu'il sort du tuyau, foncez en avant et frappez le Frère Marto par en dessous pour le vaincre. Continuez à foncer sans vous arrêter ; plus vous foncez, moins vous avez de chances d'être touché par les marteaux lancés par le Frère Marteau.

Machine Translated by Google

Difficulté

Apparence de « La maison de Popple dans le désert d'Hidery »

Conditions de visite

Place de tous

Kanhiruba

Le secret de la place des tuyaux

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Tirer le fil

Poussable

Tuyau

Les secrets cachés dans de nombreux tuyaux

Résolvez-les et collectez cinq merveilles

Pièces.

Son

Correct

Dokan Seikai

sont reliés de manière complexe. Le tuyau indiqué sur le schéma est le bon, alors prenez-le ! Dans la petite pièce où vous

accédez par le tuyau,

Toi-même

Un tuyau est caché à cet endroit. Si vous l'empruntez, vous pourrez accéder à la zone j merveilleuse.

où il pourrait être accessible

Il y a une zone juste avant l'emplacement de la Pièce Merveilleuse où vous pouvez vous rendre.

Bien que non, ils

On peut voir un

tuyau dissimulé dans le mur.

Entrez ici pour accéder à

la zone avant et récupérer le Wond

Ce n'est pas le nom officiel.

Machine Translated by Google

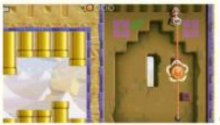
2. Utilisez le bloc déplacé comme plateforme

Tirez la ficelle au maximum pour faire une merveille

Une pièce apparaît. Près du mécanisme de traction, il y a une pièce bleue.

Bloc caché Toad, et il y en a deux, alors utilisez-les.

comme plateformes et tirer vers l'avant



Si vous tirez sur la cordelette, vous grimperez sur le plus haut.

une Wonder Brace apparaîtra.

3 Remuez la terre pour créer une plate-forme

Le long tuyau de terre à cet endroit peut être poussé. Poussez-le jusqu'au

créer une plateforme, puis effectuer un saut éclair à partir de là vers

atteindre l'endroit grâce à la Pièce Merveilleuse.

4 Sauter depuis la poterie saillante

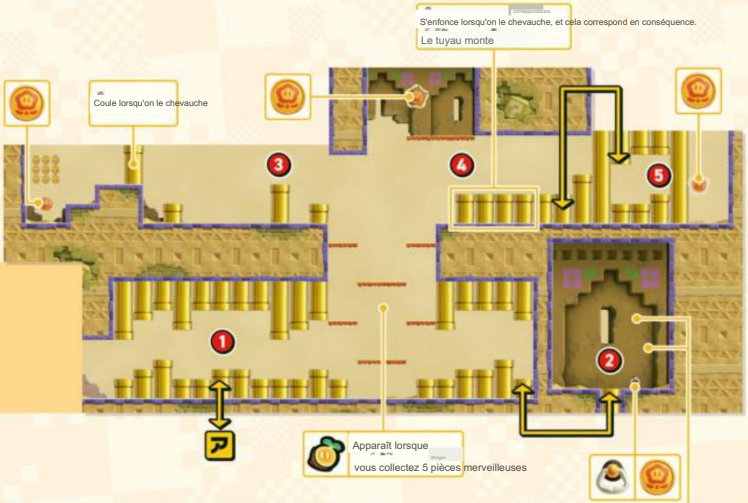
Les quatre tuyaux de déformation alignés fonctionnent comme une bascule et s'enfoncent lorsqu'on les actionne.

Inversement, le tube de chaîne correspondant est conçu pour monter.

Bloc migi-gawa (côté-droit)

Il est positionné là. Suivez le tuyau de droite pour le soulever.

et ensuite passer directement à la Pièce Merveilleuse.



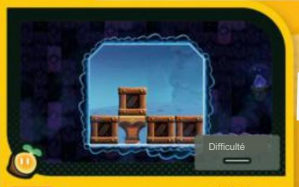
5 Poussez le tuyau pour le dégager.

Le tuyau qui s'étend du sol vers le plafond ressemble à un mur.

mais il peut être déplacé. Il est orienté vers la droite.

Appuyez dessus et prenez la Pièce Merveilleuse.

Machine Translated by Google



Faites une pause

Une petite journée

Le trésor de votre petite chambre

Course entre amis

Objectif caché

Petite chambre

Merveille cachée dans la petite salle rocheuse

Un parcours pour chercher des graines, Dori

transformation

Le point clé est la transformation en Ru.

1. Visez à atteindre le plafond depuis le bloc.

transformation

Une fois transformé en foreuse, plongez dans le sol et avancez, puis sautez sous le bloc à ce moment-là, le bloc

Échafaudage

Plafond

Laisser quelques blocs comme points d'appui aidera également à atteindre le plafond.

avancer

faciliter la progression.

Détruisez tout des blocs

S'ils sont cassés, utilisez le mur.

Plafond

donner un coup de pied pour sauter

au plafond.

2 Récupérez le contenu de la boîte en bois

Plafond

fukusu

Si vous passez sous le plafond et que vous continuez, vous

Trouvez plusieurs caisses en bois. Certaines contiennent

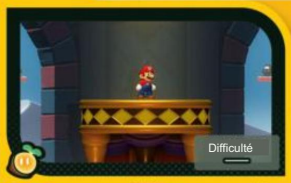
des pièces en plus des Graines Merveilleuses, alors n'hésitez pas à les utiliser.

par en dessous ou en les brisant d'un mouvement de hanche pour en récupérer le contenu.

Procéder alors que casser tout le bois

boîtes, et dirigez-vous vers l'endroit

Machine Translated by Google



Apparence de « La maison de Popple dans le désert d'Hidery »

Conditions de visite

chūō (centre)

La plateforme est située au centre du parcours.

est la scène. Tenez-vous sur l'estrade et

Bien synchroniser ses sauts.

Faites une pa

Juste un petit

Tout le monde se lève pour sauter

Course entre amis

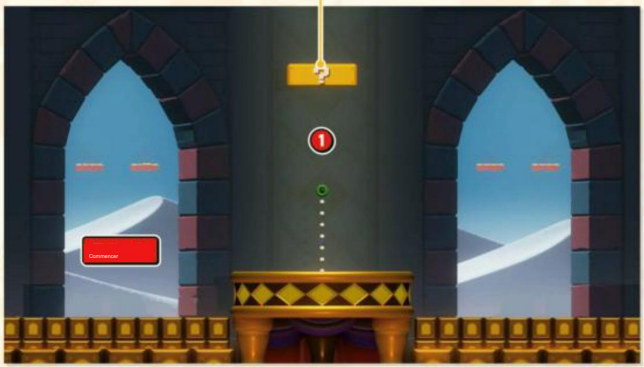
Objectif caché

Mécanismes notables

Nombre de notes

Il y a 18 pièces et une fleur

Trois pièces apparaissent



1. Sautez au rythme de la mélodie fluide — et bien synchronisez-vous !

Lorsque vous vous tenez sur le quai, une mélodie joue à un rythme régulier.

au fil du courant. Au rythme de la mélodie, Hakkun saute

, Donc si vous sautez en même temps, la plateforme

baisser et monter

Lève-toi. Puis, le long bloc d'interrogation au sommet du piédestal.

Frappez le bloc et une Graine Merveilleuse apparaîtra.

Succès consécutifs initiaux

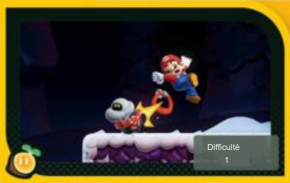
Si vous réussissez consécutivement, vous pouvez atteindre la longue question p au quatrième saut.

bloc. Pièces

Apparence à grande échelle

apparaissent également en grande quantité.

Machine Translated by Google



Faites une p

Une courte pause

Paku-séu

Berserk Chorochu

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

ON/OFF
Changer

Tiret
Rail

Ennemis à surveiller

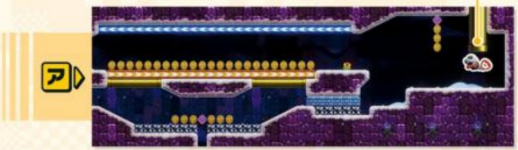
Petit
filet

Appara : « Attention ! C loir roulant » — cle
Conditionsar

Un parcours basé sur la vitesse où vous
course contre un Chorochū en charge.

Agissez rapidement et visez à le dégager.

Lorsqu'il est allumé, le tuyau se rétracte légèrement.
et un Chorochū apparaît.



Charge

Effectuez la course Chorochū vers le pilier lumineux situé un bloc plus loin.

Appuyez sur l'interrupteur MARCHE/ARRÊT pour l'allumer, puis roulez.

le tableau de bord vers l'avant. Tandis que le Chorochū est

En le regardant vers la gauche, tirez sur sa queue pour l'activer. Ensuite,

Saisissez la barre de tableau de bord dans le compartiment pour revenir, et le Chorochi

Si vous pouvez éteindre l'interrupteur marche/arrêt avant le

Lorsque vous atteignez le bloc rouge, une Graine Merveilleuse apparaîtra.

Pour revenir comme

Activez le
Choro-Chu
près du tableau de bord

Activez-le.

Après le retour

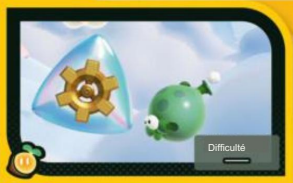
par le rail du tableau de bord,

Accédez directement à
l'interrupteur marche/arrêt.

changer.

*Ce n'est pas le nom officiel

Machine Translated by Google



Faites une pa

Juste un petit

Boosuke et Wonder Piece

Course entre amis

Objectif caché

Apparence

Conditions

Mécanismes notables de « Boosuke nageant dans le désert blanc »

Utilisez Boosuke et le trampoline triangulaire pour sauter et flotter dans les airs.

Collectionnez les Pièces Merveilleuses.

Lan Liang
Trampoline

Ennemis à surveiller

Boosuke

Pièce merveilleuse
Apparaît lorsque vous collectez 5 pièces.

10 pièces apparaissent

1. Montez sur le Boosuke et le trampoline triangulaire pour sauter haut !

Les cinq Wonder Pieces sont toutes situées très haut dans les airs.

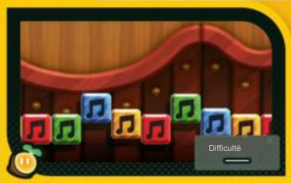
Commencez par écraser le Boosuke qui vole en diagonale.

Pour vous propulser en l'air, ramassez-les toutes en utilisant le trampoline triangulaire. En chemin, touchez la Fleur Joyeuse pour récupérer les pièces.

Les itinéraires que Boosuke parcourt (au sol) incluent en diagonale vers le haut à partir de t

et en diagonale vers le bas à partir de la

types—alors faites bon usage qu'ils en font.



Faites une pause

Juste un petit

« Salle de musique »)

Sauter, jouer et la salle de musique

Course entre amis

Objectif caché

Apparaît lorsque vous collectez les badges : S'accroupir Big Ji
Condition requise : Terminer le camp niveau 2

Mécanismes notables

Xylophone en bois

Le sol est entièrement devenu des blocs de bois

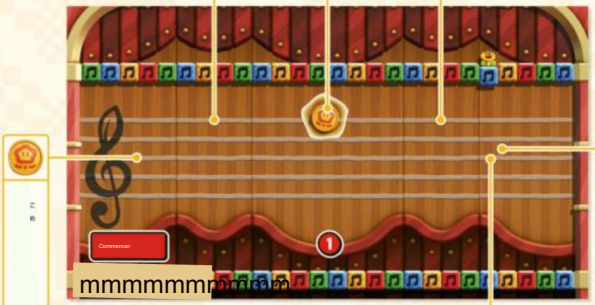
Sucre
Bloc

atteignant des postes assez élevés, jusqu'à Ji

peut sauter.

Apparaît lorsque vous collectez le premier

Apparaît lorsque vous récupérez le deuxième.



Apparaît lorsque vous collectez le quatrième sur

Xylophone en bois

木琴

Lorsque vous collectez la première Pièce Merveilleuse,
Lorsque vous aurez récupéré la pièce, la prochaine Pièce Merveille apparaîtra.

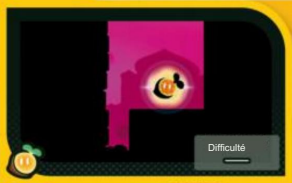
Rassemblement de commandes Saiko

Ils sont rangés dans l'ordre, alors rassemblez-les un par un dans la séquence, et enfin

Récupérez la Graine Merveilleuse pour terminer le niveau.

Collectionnez-les tous.

Machine Translated by Google



Faites une pa

Une courte pause

Une maison qui disparaît à l'intérieur d'ici

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

ON/OFF
Changer

Une graine merveilleuse est cachée quelque part. Utilisez les mécanismes dans le chemin pour le trouver.

1. Trouvez la graine miracle cachée à l'aide de l'interrupteur marche/arrêt.

Plateforme haute droite

Appuyez sur l'interrupteur MARCHE/ARRÊT situé à droite de la plateforme

Lorsqu'on l'allume, les lumières s'éteignent et il fait nuit noire, et la merveille

La graine apparaîtra. Dans l'obscurité totale, les quais deviennent difficiles à

Vérifiez donc la position des quais sur la carte, et à l'emplacement du Won

lieux, grimper

Montez jusqu'à l'endroit où se trouve Darseed.

la graine

effectuer un coup de pied mural à cet endroit

Chojo (Sommet)

Si vous faites cela, vous pouvez grimper jusqu'au s

et collectionnez des pièces et des pièces de fleurs

Vous pouvez collecter des pièces.

Non officiel

Ce n'est pas le nom officiel.

Site minier W5 Kinkin

Découvrez les trois objectifs cachés et visez le niveau le plus bas.

À la surface de la mine Kinkin, il existe plusieurs endroits enveloppée d'une brume violette, et de là

5 6 7 En plus de l'objectif normal, il existe un objectif caché et à moins que vous ne l'atteigniez, la route vers l'avant

En descendant sous terre, on découvre des ruines et des sites miniers disséminés. Il s'agit d'un mécanisme dans lequel la voie ne s'ouvre pas ( ).

Un champignon qui s'étire et se rétrécit P.296
2. Ké Hiku ? Le poison d'Oppo P.302
3. Une maison hantée lumière et nuit P.307
4. Ne touchez pas ! Danger ! L'ombre noire qui avance P.311
5. La première région cachée : les ruines de Purupuru P.314
6. Le Royaume Caché Central : les Ruines de Yurayura P.320
7. Le royaume caché final : les ruines de Dokudoku P.326
8. Défi des badges : Tir de vigne Niv. 1 P.333
9. Vaincre et avancer ! Colisée Kinkin Faites une pause Tourner 1. P.335
Une courte pause : Maison tournante magique P.337
11 Une courte pause : La salle de musique de Ranranbakkin P.338
Je pense à mes amis
12 La Maison de l'Amitié de Popplin P.295
13 Le site minier des Popplins attend de l'aide P.339
14. Homme à tout faire P.295

Si vous terminez le parcours en atteignant un objectif normal, un Popplin apparaîtra près du parcours, et seulement pendant

Machine Translated by Google

Informations sur la maison de Popplin *1

Près de l'entrée de la mine Kinkin se trouve un panneau « Prendre soin des compagnons ».

« Il y a une maison Popplin », et allez-y.

pour recevoir une Graine Miracle.

Informations sur l'ouverture de la voie

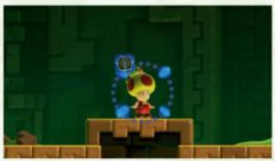
Lors d'une visite chez Popplin, le Pop, toujours soucieux de la compagnie,

Purin apparaît sur le pont brisé. Pièce de monnaie fleurie

Donnez 10 pièces pour faire réparer le pont.

Badges disponibles

radiesthésie



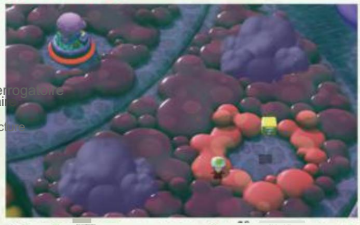
Informations secrètes sur ma mine

Parce que ••• est caché par le brouillard, approchez-vous

Dissipez le brouillard. Dissipez Haha

Puis, il apparaîtra au milieu du brouillard.

se gonfler



Le brouillard avec (le) ... se dissipe lorsqu'on s'en approche une fois après c

et le brouillard avec (le) ... reste dissipé une fois qu'il provoque un cours t

Informations générales sur le magasin

Le magasin général de Kinkin Mine ne propose que des produits en stock.

des articles qui sont au-dessus du sol. Il vend un Wonder

Graine, alors n'hésitez pas à passer et à l'acheter.

Articles à vendre

Merveille	100	Champignon 1UP	20
Champignon 1UP 5		Loterie à panneaux	10

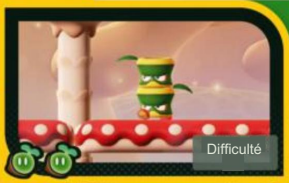
Informations sur le site minier pour les Popplins qui attendent de l'aide

Dans la mine de Kinkin, vous pouvez obtenir la graine située tout au fond de la zone souterraine. Ensuite, vous pourrez retourner à…

Lorsque vous vous trouvez à Popuria dans le « Site minier de poplin en attente d'aide », dirigez-vous vers l'endroit où se trouvent Rin et les autres.

fera apparaître la Grande Fleur à Hélice, qui permet d'accéder au Monde Spécial.

Machine Translated by Google



Difficulté

Apparition : Visitez la « Maison de Poplin la Compatissante »

"chichi"

Étiré et douloureux Champignon林

Hayashi

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Citrouille
Boîte

Trampoline

Ennemis à surveiller

Feu géant

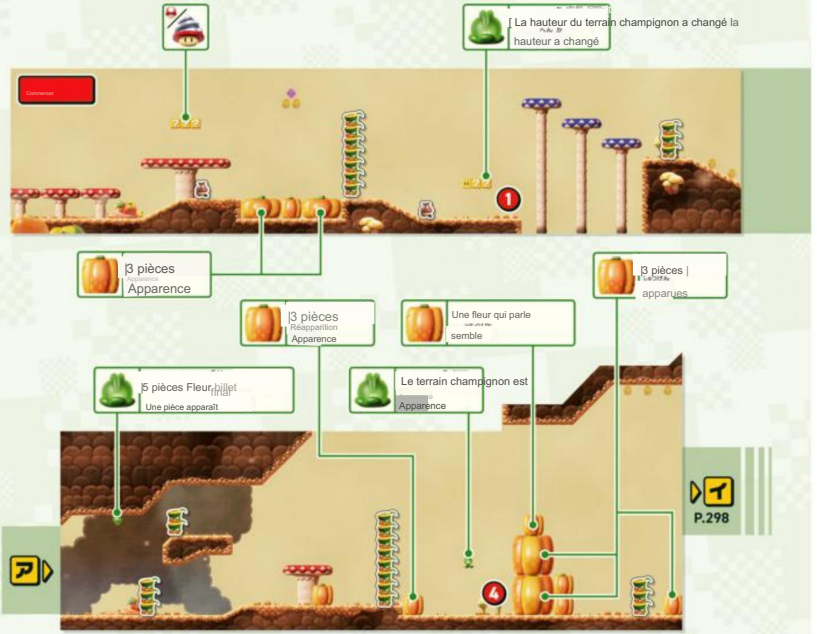
Je propose (Plante Piranha)

Il y a des boîtes de citrouilles et de champignons

Petit haut

Les terrains sont variés. Le terrain champignon présente des mécanismes où la hauteur Takebo (Takebō)

changements.



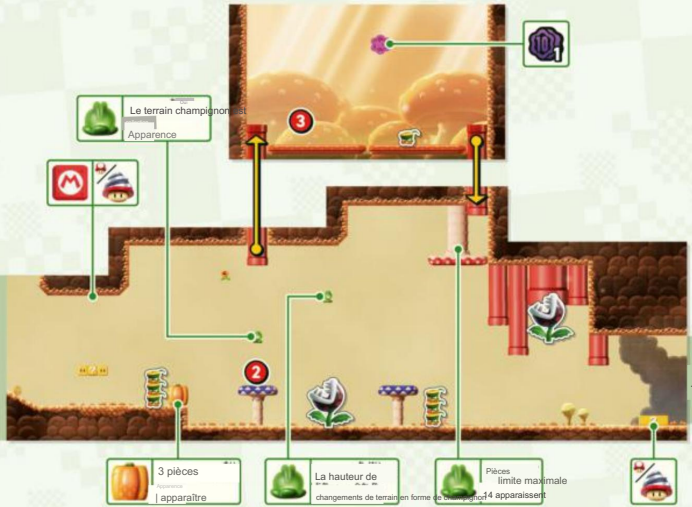
Machine Translated by Google

1. Modifiez la hauteur du terrain champignon

Toucher une Fleur Heureuse provoque souvent une modification de la hauteur du terrain champignon. De nombreux endroits apparaissent lorsque l'altitude change. Si le terrain ressemble à un champignon semble infranchissable, regardez autour de vous pour voir s'il y a un Happy Fleur à proximité.

2. Entrez dans le tuyau depuis le terrain champignon

Si vous touchez les deux Fleurs Heureuses sous le tuyau dans l'ordre, le terrain champignon changera afin que vous puissiez y entrer. Vainquez d'abord la plante Piranha de Feu géante à proximité, puis touchez la Fleur Heureuse.



3. Battre Takebo en premier

Si vous battez d'abord le Takebō qui rebondit au sol, à

Sautez haut grâce au trampoline et en l'air !

Prenez les 10 pièces de fleurs qui se trouvent dans sa bouche.

Montez sur le tuyau et attendez. Lorsque Takebo s'approche, éliminez-le d'un coup de hanche.

4 De la boîte à citrouille au plafond

Si vous vous transformez en Foreuse, sautez des caisses de citrouilles empilées et plongez vers le plafond. Beauté

Si vous descendez dans le puits, vous pourrez ramasser de nombreuses pièces.

Robot citrouille

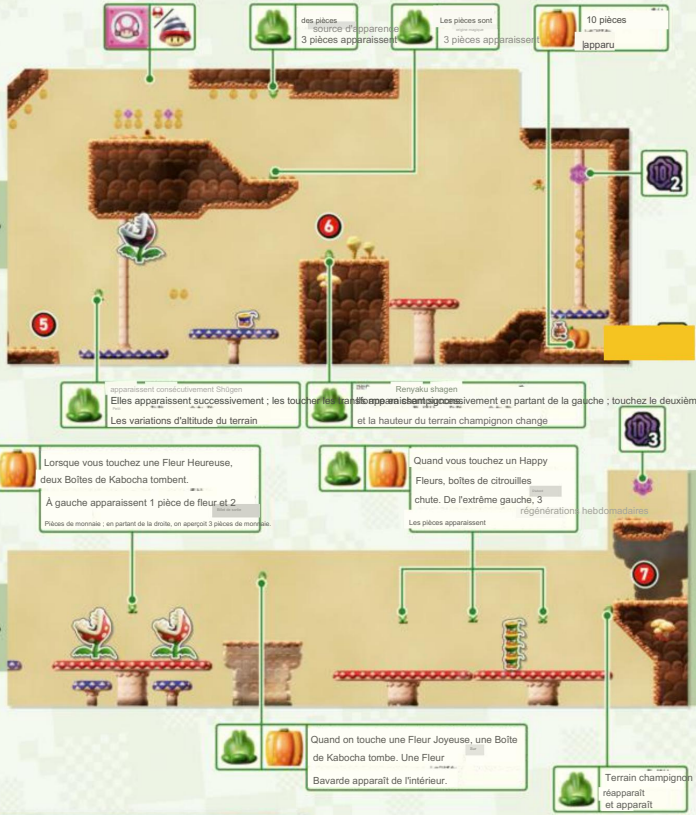
Quand le kusu se brise

N'atteint pas le plafond . Il devient.

D'en bas,

Ne vous levez pas.

Machine Translated by Google



5 Touchez la fleur joyeuse

renzoku (consécutif) Shiba Créer

successivement pour créer une plateforme

Toucher une Fleur Joyeuse modifie la hauteur du terrain champignon et fait apparaître la prochaine Fleur Heureuse. Ce flux

Répétez l'opération et continuez. Grand kit de feu

C'est dangereux pour ( ), donc en mode Drill Form, frappez le frapper par en dessous ou le vaincre en donnant un coup de pied au Taketake-bo qui

6. Accédez au terrain champignon.

Lorsque vous touchez la deuxième fleur joyeuse, une lumière se dirige lentement vers le terrain champignon.

directement en dessous de la pièce de 10 fleurs, et vous devriez vous précipiter pour l'atteindre.

Roulez sur le terrain en forme de scie. En combinaison avec le terrain en forme de champignon.

Lève-toi et collecte 10 pièces de fleurs.

Machine Translated by Google

7. Utilisez la transformation Perceuse pour travailler sur le plafond.

Commencez par plonger dans le plafond à droite de la pièce de 10 fleurs.

De là, rendez-vous à l'endroit indiqué sur la photo et collectez 10 pièces de fleurs. Ce faisant, quelque chose émergera du sol.

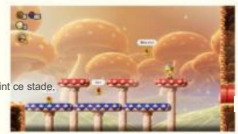
Rendez-vous à cet endroit et récupérez-le.

Le plafond est en pente.
dans la zone où il se trouve
Une fois que vous aurez atteint ce stade,
récolter 10 fleurs
Pièces.

8. Faites apparaître un terrain champignon et descendez jusqu'au sol.

Traversez le terrain champignon de la vallée et touchez le Joyeux
Jimen (au sol)

Une formation en forme de champignon apparaîtra, vous permettant d'entrer dans le pip



Fleur joyeuse
Au contact de la fleur
Attendez ensuite un
moment donc
que lorsque tu tombes, tu ne

9. Franchissez les boîtes citrouilles rebondissantes pour continuer.

Pendant Wonder, les boîtes citrouilles situées sur le terrain champignon se transforme en un parcours rebondissant de style Halloween , sautez sur la plateforme suivante, et répétez ce processus en rebondissant à un rythme régulier. Les boîtes citrouilles

Montez dessus et attendez ; quand la boîte à citrouille séquence à suivre.

billet final
Remarque : Si la pièce de 1:10 à l'effigie d'une fleur a déjà été collectée normalement, elle sera remplacée par 6 pièces ordinaires.

Machine Translated by Google

1003 Sautez de la boîte citrouille !

Si vous touchez successivement la fleur joyeuse située en traversant la boîte citrouille, renzoku (consécutif)
Il donne 10 pièces de fleurs.
Un « »
apparaîtra à l' arrière . Placez-vous tout au fond.
terrain de champignons et, lorsque la variole de la citrouille
Sautez, sautez pour attraper les 10 pièces de fleurs.

11. Montez sur le trampoline élévateur

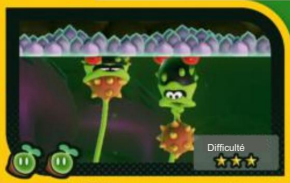
Quand la boîte citrouille rebondit, sautez et
Montez sur le télésiège du trampoline. Ensuite, continuez.
en montant en sautant haut sur le trampoline élévateur.
Les Takebo et Ranran Pakkun, qui se trouvent à proximité, sont
simplement en train de danser, vous pouvez donc les ignorer.

12. Empruntez les plateformes mobiles jusqu'à l'endroit où se trouve la Graine Merveilleuse.

Après avoir sauté sur le trampoline, ensuite
Utilisez les plateformes en forme de champignons mobiles à gauche et à droite. Ensuite, le terrain
en forme de champignons s'étend ; sautez pour grimper encore plus haut.
Il y a un Takebo près de la Graine Merveilleuse.
Il est donc préférable de le vaincre avant de récupérer la graine.

Lorsque vous prenez la Graine Merveilleuse, lorsque le tube du plafond apparaît,
Un tuyau apparaît au plafond
apparaît. Entrez dans ce tuyau
Si vous faites cela,
vous pouvez avancer jusqu'à juste avant le

Machine Translated by Google



Retraite ? Tir ?

marais empoisonné

Marais empoisonné d'Oppo

Course entre amis

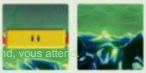
Objectif caché

Visite de la « Maison Poplin, un lieu convivial »
Intervalle Eika

Un marais empoisonné s'étend sur le sol et Oppoo, au plafond, vous attend.

Percer
transformation
Guide stratégique
La transformation facilitera la stratégie.

Chuumuku
Mécanismes notables



Tournoiement
Bloc

Ennemis à surveiller

Oppo

Tsuruga
Réapparition
| Apparaît

Pièce de monnaie à fleurs
Apparition rapide
Une carte apparaît

P.304

Nom officiel
*Ce n'est pas le nom officiel

Machine Translated by Google

1. Attention aux fruits lâchés par Oppo !

Oppo lance régulièrement Oppoo Fruit

· En tendant la main pour attraper la queue qui s'étend sous Oppoo

Vous pouvez facilement subir des dégâts, alors faites attention à votre timing.

· Notez que, sous sa forme de foreuse, les fruits tombaient.

Les projectiles seront déviés par la tête de forage, vous ne subirez donc aucun dommage.

2. Touchez la fleur joyeuse au plafond.

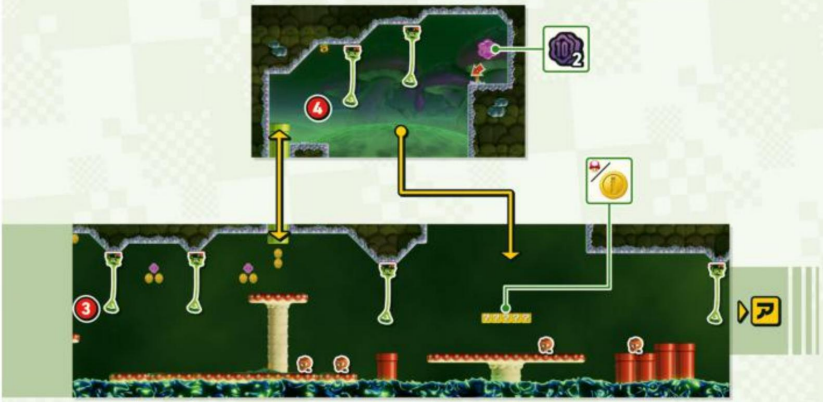
Plafond

Toucher la Fleur Joyeuse au plafond rapporte 10 fleurs

Des pièces de téléportation apparaissent. Foncez depuis un bloc « ? »

et effectuer un saut éclair, ou se transformer en foreuse et s'enfouir dans le sol

toucher la Fleur Heureuse.



3. Suspendez-vous à un Oppoo et descendez dans le sol.

Attrape la queue d'Oppo et saute, puis ki

En atterrissant sur le terrain en dents de scie, vous pouvez entrer dans

un tuyau qui mène à un endroit contenant 10 pièces de fleurs.

Si vous avez le

Float Spin

Contrôleur

Pour obtenir ce

badge, vous pouvez également effectuer

renzoku (consécutif)

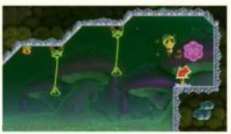
42. Saisissez les Oppos successivement

Attrapez deux Oppoos successivement pour vous diriger vers les

10 Pièces Fleur. Une fois vaincu, un Oppoo ne réapparaîtra pas tant que vous serez dans la zone.

échec

Alors faites attention à ne pas échouer.



Tout en étant transformé en t

Si oui, sautez

et plonger dans le plafond,

récolter 10 fleurs

puis progressez vers l'intérieur.

Machine Translated by Google

5. Vaincre les trois adversaires au plafond

Il y a trois Oppos au plafond au-dessus de la zone tapissée de
Alors, battez-les tous pour créer une Fleur Merveilleuse.
apparaître. Lorsque vous battez un Oppo, attendez que vous
Observez-le laisser tomber un fruit puis attraper sa
queue : cela réduit les risques de subir des dégâts.

Questions et réponses correctes présentées dans le Wonder Quiz

Questions	Réponse correcte
Quel est le nom de la pièce de monnaie utilisée à l'épicerie ?	Pièces de monnaie fleuries
Quel est le nom de la fleur qui permet de voler quand on la cueille ?	Fleur à hélice et eau
Que pouvez-vous faire lorsque vous vous transformez en Sou ?	pulvérisée Arrosage
Combien de pièces jaunes faut-il collecter pour obtenir un bonus 1UP ?	100 pièces
Que pouvez-vous faire en appuyant sur X ?	Salutation
Quel genre de confrontation avez-vous eue avec Hanachan ?	Course
Quel est le nom du monde actuel ?	Champ Kinkin 採掘
Lequel Fukiyan fait-il exploser ?	矢
Que se passe-t-il lorsque vous touchez le Koronborin rond ?	Repoussé
Où avez-vous contesté le procès de Maître Poplin ?	Ogon 竜
Dans l'examen de mi-session d'Ogon, quel personnage du lotus avez-vous poursuivi ?	Saut
Quel monde se trouve au nord de Flower ?	Bateau des Highlands
Qui est le fils de Bowser ?	Bowser Jr.

Machine Translated by Google

6 Relevez le défi du quiz Wonder !

Défi

Si vous touchez une Fleur Merveilleuse, vous devrez répondre au Quiz des Merveilles.

Vous serez mis à l'épreuve à Oppō de

Des choix s'afficheront ; sélectionnez la queue qui vous semble correcte.

Répondez aux questions. Les types de questions et les réponses correctes se trouvent dans le tableau ci-dessous.

Comme indiqué, vous pouvez répondre correctement trois fois en 90 secondes.

Si vous le faites, une Graine Merveilleuse apparaîtra.

7 des blocs de Kurukuru

Vérifier l'état

La plateforme rotative « Kurukuru Block » est larguée par Oppō.

Ils tournent sur eux-mêmes. Pendant la rotation, vous les traversez et

Ensuite, essayez d'avancer lorsqu'il ne tourne pas.

Si vous êtes en transformation Drill et que vous passez sous le plafond, Kuruk

peut se poursuivre quel que soit l'état de la condition Kk (Kukku).

Questions	Réponse correcte
Quels articles peut-on acheter à l'épicerie ?	Graine merveilleuse
Qui est le personnage important du Royaume des Fleurs qui accompagnait Ken ?	Prince Florian
Quels défis de badges trouve-t-on sur les Îles aux Fleurs ?	Coup de dauphin Niv.1
Quelles sont les commandes du Hip Drop ?	En l'air
Que pouvez-vous faire lorsque vous vous transformez en Awa ?	Saut à bulles
Quel est le niveau de difficulté de ce cours ?	★★★
Combien de pièces florales coûte le champignon 1-UP du bricoleur ?	5 pièces
Où peut-on creuser en étant transformé en foreuse ?	Le plafond
Combien de panneaux avez-vous ?	*1
Combien de graines merveilleuses de la mine de Kinkin transportez-vous ?	※1
Combien de badges as-tu ?	※1
Combien de Goombas avez-vous vaincus jusqu'à présent ?	※1
Quel badge portez-vous ? 2	※1

*1 : Les choix et la bonne réponse changent en fonction de la progression du joueur

*2 : Affiché uniquement lorsque le joueur porte un badge

8 Le bloc tournant est

Entrez dans le tuyau pendant qu'il tourne.

Du bloc rotatif à deux niveaux

Entrez dans le tuyau pendant que la partie supérieure est en rotation.

Vous pouvez attendre qu'un fruit Oppo tombe, mais bonjour

Le mouvement de hanche peut également faire tourner le bloc

rotation, alors gardez cela à l'esprit.

9. Atterrissez avec succès sur le terrain champignon.

Attrapez la queue d'Oppos au centre du petit

pièce, sautez, et si vous pouvez atterrir sur le

Sur le terrain champignon en face de vous, vous pouvez obtenir 10 pièces de fleurs.

Si vous

tombez en vous

précipitant au lieu de

En sautant, vous

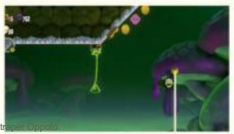
atterrirez juste assez bien pour attr

10 De Obbo au ballon de but

Saisissez la queue de l'Oppo devant le but,

Sautez et visez le sommet du but. Si vous

se transforment en perceuse, vous pouvez même viser depuis le plafond.



Tout en étant transformé en Dril

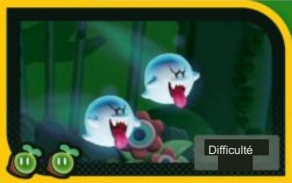
vous pouvez creuser dans le plafond

et puis sprinter

avancer avec un sprint pour procéder

En haut.

Machine Translated by Google



Difficile : Visitez « Popplin's Home, Caring for Friends » maillet

Lumière et nuit

Manoir

maison hantée

Course entre amis

Objectif caché

Chauffe

Mécanismes notables

Yoochi

Ennemis à surveiller

Les nombreux Boos de ce cours peuvent être vaincu par la lumière. Continuez. tout en laissant la lumière allumée.

Plafond

11 Allumez les lumières avec l'interrupteur

Plafond Plafond

Lorsque vous actionnez l'interrupteur, les lumières du plafond s'allument.

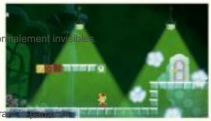
Éclairer cette pièce permettra de vaincre les Boos et de révéler des choses normalement invisibles.

Le sol visible grâce à une lumière invisible devient visible grâce à la lumière.

Sol caché

··· Les interrupteurs sont répartis dans tout le bâtiment.

Bien sûr, donc quand vous en trouvez un, frappez-le et continuez tout en éclairant [illegible]



• Le compteur de l'interrupteur diminue

Au fil du temps, appuyer à nouveau dessus

le rechargera complètement. Lorsqu'il atteint 0,

→Identique

2

Déplacez-vous le long du mur transparent

Même si vous vous dirigez directement vers le tōmei aux 10 fleurs

Des pièces, un mur transparent vous bloquera. Pour l'instant, passez sous les 10 pièces de fleurs et continuez à les ramasser. De plus, même lorsque la lumière est éteinte, les murs et les sols transparents restent visibles si vous vous approchez suffisamment.

P.308

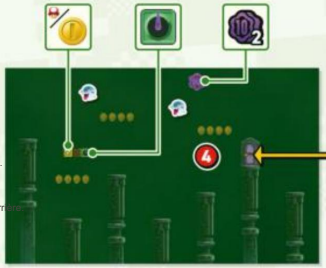
Machine Translated by Google

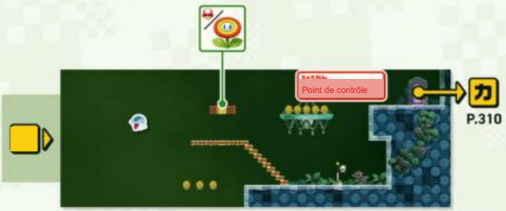
• Stratégie cartographique

Étourdir Toby et aller à la porte

Toby est stupéfait lorsqu'on lui saute dessus.
et est un ennemi qui peut être vaincu en entrant (ou
en piétinant). Le Toby dans cette zone arrière/intérieure
Ce lieu est particulier : il donne accès à une zone arrière
contenant 10 Pièces Fleuries. Approchez-vous et, lorsqu'il
attaque, esquivez en sautant tout en lui marchant dessus pour l'étourdir, puis…

Une fois la créature étourdie, entrez par la porte et dirigez-vous vers la zone arrière





Machine Translated by Google

4. Allumez la lumière pour révéler les sols cachés

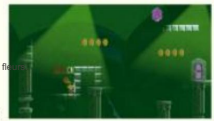
Zone arrière/intérieure

Après vous être déplacé vers l'arrière, allez d'abord à gauche et allumez le feu.

Actionnez l'interrupteur pour allumer la lumière. Une fois cela fait, grimper révélera un sol transparent ; grimpez dessus et rendez-vous à l'emplacement des 10 fleurs.

Pièces de monnaie. La position du sol transparent est affichée.

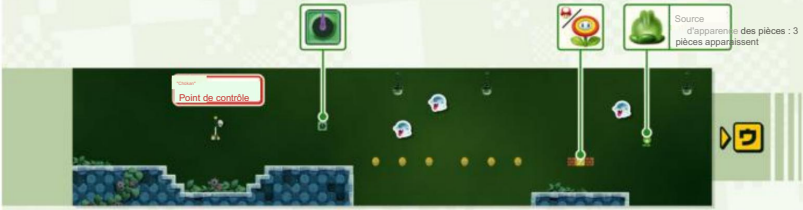
C'est exactement comme indiqué, alors utilisons-le comme référence pour l'obtenir.



Retournez à la porte une fois

Ensuite, rendez-vous sur la plateforme jusqu'à la plateforme.

Montez sur la plateforme, puis sautez et ramassez 10 fleurs. Ramassez les pièces.



5. Vérifiez la position du pont élévateur à l'aide de la lumière.

Empruntez les ascenseurs à plancher transparent et poursuivez votre chemin. Allumez les lumières pour localiser les remontées mécaniques, puis empruntez les trois remontées mécaniques et collectez 10 pièces de fleurs.

Première et deuxième dans le sens horaire

Ces ascenseurs tournent dans le sens des aiguilles d'une montre

et le troisième ascenseur tourne réellement dans le sens antihoraire

et est en mouvement.

Zone arrière/intérieure

6 Visez la porte la plus proche.

Le royaume mène à la zone contenant le but.

Si vous voulez atteindre votre objectif rapidement, vous pouvez participer, mais Wonda

Si vous souhaitez passer à , ignorez cette porte.

Jimen (au sol)

Le sol au-delà du do semble avoir disparu.

mais il y a un plancher transparent

Vous pouvez ainsi descendre en toute sécurité et en toute confiance.

Machine Translated by Google

7 Échappez au roi Boo

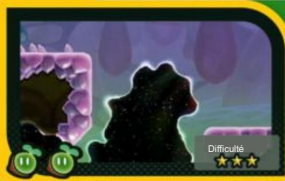
Si vous touchez une Fleur Merveilleuse, le Roi Boo
Je te poursuis. Lustres et tŏmei transparents
(transparents)
de plateforme haute au plafond et les sols transparents bougent au rythme de la musique
み、 Visez la Graine Merveilleuse en moins de 60 secondes.

Il y a aussi Resa et Topy, alors évitez de vous faire toucher. Pas besoin de s'inquiéter de se faire attraper.

8. Sautez depuis la plateforme transparente.

Plateforme haute
Il y a une plateforme transparente devant le but, alors empruntez-la.
et attraper le haut du but. En chemin, il y a des télégraphes
Les luminaires transparents en forme
Il y a deux Sac, mais si vous glissez la transparent
plateforme et foncez jusqu'au but, vous

Machine Translated by Google



Période

Ne pas toucher — danger !

Noir "gâteau"

L'ombre noire qui s'étend

Difficulté

Publication

Apparition : Visite de « La maison de Popplin bienveillante »

Course entre amis

Objectif caché

Chaumulu

Mécanismes notables

Vermoulu

Prisonnier de guerre prodigieux

Bloc

Youghu

Avis

Mario Koopa

Se déplace lentement le long du parcours

Si vous êtes piqué par l'insecte, vous subirez des dégâts. Attendez qu'il passe.

Les pièces sont la source de l'Ordre de Huit pièces apparaissent

Pièces de monnaie fleuries

ponte jaune

L'un apparaît

pipes, pièces de monnaie

Lahutsugen

quatre pièces apparaissent

Chaque fois que vous heurtez un bloc

Un autre bloc apparaît (jusqu'à 9 fois).

Commencer

Happy Flower, co en quatre pièces, fleur

Billet de réunion

Une pièce apparaît

Deux éléments apparaissent dans le bloc Question.

10 pièces de fleurs, une pièce de fleur,

Enshuugen

quatre pièces apparaissent

Un tuyau semble

Il y a huit blocs transparents.

Dans la rangée supérieure, une pièce de monnaie « Fleur joyeuse » ( ) est représentée par une fleur, et pour les autres, une pièce ordinaire apparaît.

Chūkan (Point médian)

Point de contrôle

P.312

Les pièces sont

La vie est belle

3 pièces apparaissent

pièces

Ishutsugen

1 pièce apparaît

Consécutif

Si vous touchez plusieurs fois de suite, six pièces et une

Pièce de monnaie à fleurs

Nombre d'occurrences / Nombre maximal de fois pièces

renzoku (consécutif)

Si vous touchez plusieurs fois de suite, vous gagnez cinq pièces et deux.

Pièces de monnaie fleuries

pièces apparaissent (jusqu'à 7 fois)

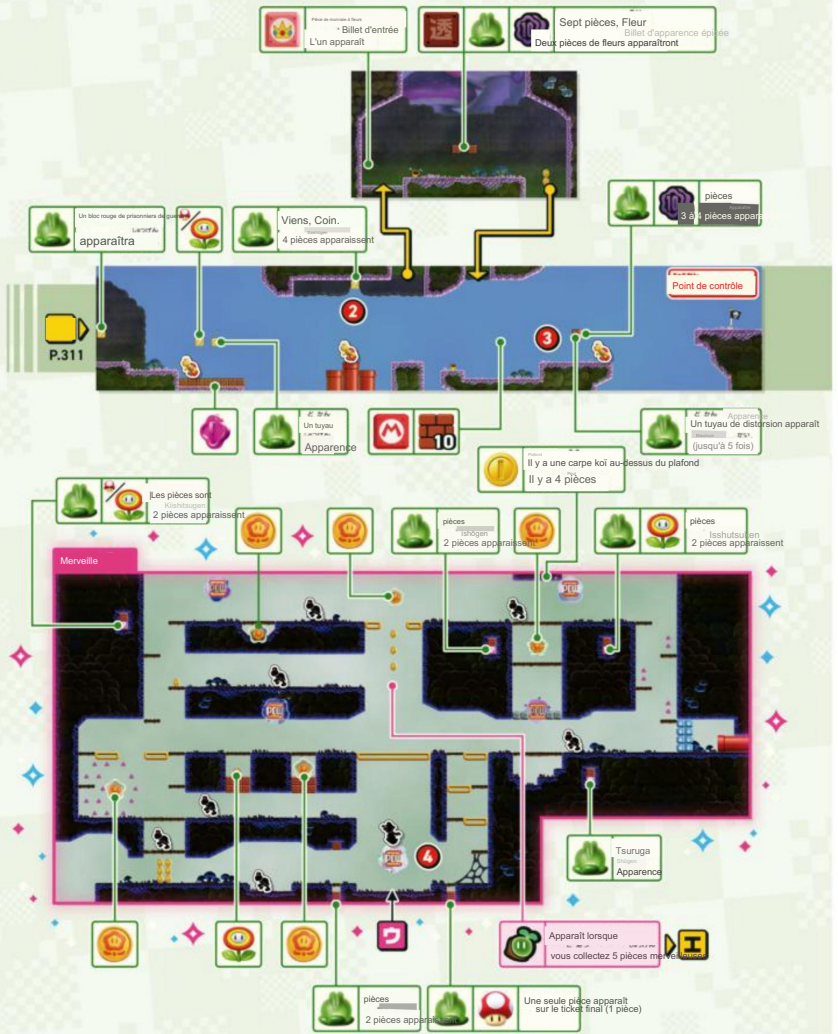
1. Touchez la fleur joyeuse

Touchez la fleur joyeuse → puis touchez la fleur joyeuse suivante → puis appuyez sur le bloc ? dans cet ordre

Nombre

À ce stade, 10 pièces de fleurs apparaîtront.

Machine Translated by Google



Machine Translated by Google

Il y a une carpe koï au-dessus du plafond
Il y a 4 pièces

2 Faire apparaître une vigne

Après avoir écrasé le Koopa Troopa rouge, donnez un coup de pied dans sa carapace pour la faire monter. Commencez par frapper cinq fois le bloc de briques de gauche pour révéler le tuyau.

et frappez le bloc d'interrogation avec. Une vigne va

Émergez du bloc « ? » près du plafond, ce qui vous permettra

d'atteindre la zone contenant les 10 pièces de fleurs.

3 Le bloc de terre apparaît en premier.

Faites-la apparaître et créez une plateforme. Ensuite, à partir de la question

Bloc, faites apparaître les 10 pièces de fleurs pour pouvoir les collecter.

sans qu'ils ne tombent et ne disparaissent.

4 Je viens de toucher le Wonder POW Block

Dans le Wonder, il y a un bloc de prisonniers de guerre Wonder ;

Le fait de le frapper libérera les deux Pièces Merveilleuses.

peut également étourdir Mario de l'Ombre et...

Vous pouvez également obtenir des objets qui se trouvent sous terre.

5 Soulevez le sol et sautez

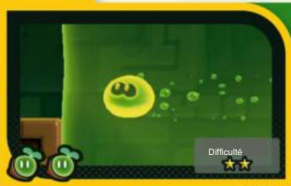
Il y a des obstacles invisibles avant le but ; si vous les touchez

Premièrement, une Fleur Heureuse apparaîtra et la terre se soulèvera.

Utilisez ce terrain en pente comme plateforme et effectuez un saut en dash.

viser le sommet du but.

Machine Translated by Google



Difficulté

saisho Zone cachée

La première zone cachée

Ruines

Ruines de Purupuru

Course entre amis

Objectif caché

Apparence : Nécessite 6 Graines Merveilleuses ou plus dans le Monde 5

Possession

Mécanismes notables

Terrain Gelé

Les mouvements deviennent lents à l'intérieur d'un terrain gélatineux.

Ennemis à surveiller

Violet

Gotsun

À l'intérieur, Puru

En cours

Attention aux mouvements de Puru et Gottsun

Machine Translated by Google

1. Plongez dans le terrain gélatineux !

Vous pouvez entrer dans le terrain gélatineux en le touchant par le haut ou par le bas.

Déplacez-vous avec le joystick gauche et appuyez sur le bouton de saut pour accélérer.

Notez que Purupuru restera tel quel dans le terrain gélatineux.

Il glisse à l'intérieur. De même, Gotsun, en descente ou en montée,

en montant, il pousse

Attention particulière requise

et l'écrase, la prudence est donc de mise.

⬅ Le terrain de gel au sommet existe
Vous pouvez marcher

et foncez sur le

haut, et entrez

en faisant un déhanchement.

⬅ Terrain Gelé
Les oscillations

(Purupuru) qui

vient

On peut piétiner le milieu par le haut

2. Évitez d'être écrasé par les deux attaques de Gotsun

Gotsun se déplace à gauche et à droite, et lorsque le joueur s'approche

(Le jaune descend de haut en bas, le bleu monte de bas en haut.)

à ce moment-là, il pousse et efface le terrain gélatineux sur le parcours

Il va vous écraser, alors éloignez-vous vite. Une sirène retentit avant le

Alors, faites attention au son.

⬅ Terrain Gelé
À l'intérieur, vous pouvez sauter

Appuyez sur

bouton

nager et éviter à plusieurs reprises

⬅ ! Le blocage apparaît
Lorsque vous

équipez le

badge

d'apparence, il empêche Gottsun f

3 pièces, 1 fleur
Billet de rencontre
2 pièces apparaissent

8 pièces, fleur
Origine
Une pièce apparaît

Gottsun a-t-il réussi à percer le bloc en 30 secondes ?

L'attaque écrasante de Gotsun a également pour effet de

Frapper les blocs. Vous pouvez utiliser cela pour attirer Gotsun.

Attaquez, faites en sorte que le bloc du dessous se brise et obtenez 10 pièces de fleu

Allons-y. À l'heure actuelle, vous vous trouvez à l'intérieur du terrain gélatineux.

Les mouvements deviennent lents, alors tenez-vous sur le terrain en gel

Il est préférable d'attirer l'attaque de Gottun pendant cet état.

⬅ Après

avoir collecté 10

pièces de fleurs, il

peut être ignoré sans risque

(laisser) un

écrasement par le reste

4. Transformez tous les « Buruburu » [frissons/tremblements] en cela

Lorsque vous entrerez dans le tuyau, cinq créatures PuruPuru apparaîtront.

Battez-les tous et collectez 10 pièces florales.

Purupuru se dirige simplement vers vous, et ses attaques ne sont pas dangereuses.

Bien qu'elles ne soient pas toujours visibles, elles apparaissent soudainement du sol ou du plafond.

Il y a une petite quantité de gel aux points où elles apparaissent, donc

Utilisez-le comme marqueur pour éviter de vous faire toucher.

6. Empruntez le Gotsun pour monter.

Normalement, aux endroits où il y a 10 pièces de fleurs

Vous vous déplacez en chevauchant le Gotsun. Position indiquée sur la photo

Provoquez une bosse avec, puis chevauchez-la et laissez-la vous porter.

Attendez juste en dessous de l'ouverture dans le plafond et lorsque la sirène retentit sons, surmontez la bosse.

7. Le but caché mène à l'émerveillement

Entrer dans un tuyau à l'intérieur du terrain gélatineux mène à l'objectif normal

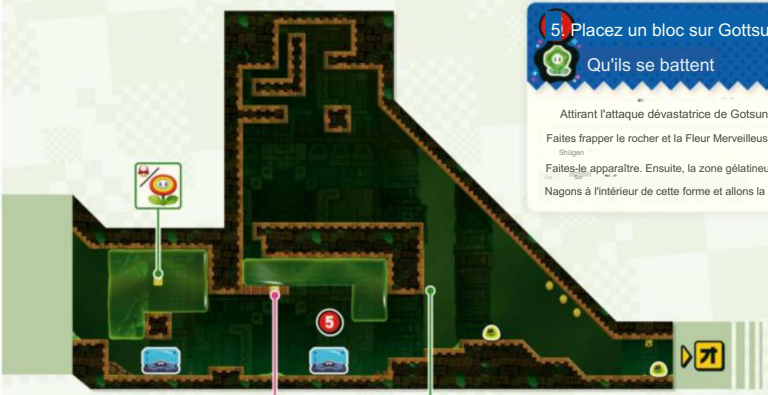
Vous pouvez continuer. Cependant, la collecte d'une Graine Merveilleuse, ou

Pour débloquer le « Secret central : les ruines de Yura-Yura » et d'autres secrets similaires

Vous devez nettoyer la zone en atteignant l'objectif caché.

Retournez à cet endroit et dirigez-vous vers la Merveille.

Machine Translated by Google



5 Placez un bloc sur Gottsun.

Qu'ils se battent

Attirant l'attaque dévastatrice de Gotsun, ?bu

Faites frapper le rocher et la Fleur Merveilleuse

Shögen

Faites-le apparaître. Ensuite, la zone gélatineuse

Nagons à l'intérieur de cette forme et allons la toucher.

8 À partir du bout du gel

Avant-garde

Faisons un coup de pied mural

Une fois dans le gel, montez à l'échelle au-dessus.

Nager dans

<original>nager</original>, puis

Sautez verticalement et effectuez un coup de pied mural pour vis

Machine Translated by Google

Suivez le plafond sur 10

Si vous continuez à avancer tout en restant collé au plafond,

Vous pouvez atteindre l'emplacement des 10 pièces de fleurs. Ci-dessous ou

Ne vous laissez pas submerger par la force écrasante du Gottsun qui se lève.

Foncez à travers pour passer.

10 pièces de monnaie en forme de fleur

Même après avoir obtenu ,
Tu devrais

Continuez à vous déplacer le long du pla

Plafond

11. Fixez-le au plafond pour atteindre l'objectif caché.

Après avoir collecté 10 pièces de fleurs, si vous vous en tenez à

le plafond et continuez tout droit, vous trouverez un

Graine merveilleuse. De plus, si vous empruntez le tuyau à côté, vous

pourrez atteindre un lieu avec un objectif caché.

Avant de consommer la Graine Merveilleuse,
poursuivez votre lecture avant de la collecter en grande quantité.
et avance

plus profondément pour rassembler un grand nombre

Machine Translated by Google

9. Transformez-vous en Transformation et collez-vous aux murs et aux plafonds pour continuer.

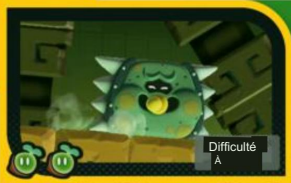
Toucher une Fleur Merveilleuse vous transforme en Carquois, vous permettant d'adhérer aux murs et aux plafonds et de vous y déplacer. Le parcours du plafond permet de récolter plus de pièces que celui au sol. Notez que vous pouvez rester collé non seulement aux murs et aux plafonds, mais aussi aux pare-chocs, alors faites attention.

Lorsque les pare-chocs bougent, éviter de se retrouver coincé entre les wa en utilisant également des sauts et en changeant d'endroit où vous vous tenez au fur et à mesure.

12 Du terrain gélatineux Au sommet du but

Lorsque vous pénétrez dans le terrain gélatineux central, Sautez pour vous déplacer vers le terrain gélatineux à droite. Ensuite, nagez jusqu'au bord supérieur droit du terrain gélatineux. puis continuer à nager vers le Au sommet du but, sautez.

Machine Translated by Google



Difficulté
À

Zone cachée

Royaume caché central

Ruines

Ruines vacillantes

Course entre amis

Objectif caché

« Le Premier Royaume Caché : Ruines de Purupuru » apparaît dans

Condition : Réussir en atteignant l'objectif

Mécanismes notables

Carré Toran
Polin

Ennemis à surveiller

Slideon Makimaki

La plateforme s'incline à gauche et à droite, et à cause de cela

Ensemble, le Slidon glisse le long de bamen
(scène)

Il s'agit d'un parcours comportant de nombreuses scènes où cela se produit

Nom officiel
Ce n'est pas le nom officiel.

Machine Translated by Google

La porte au niveau 2 flotte dans les airs, vous devez donc utiliser le Slider comme tremplin. Touchez la Fleur Joyeuse fait apparaître 10 Pièces de Fleur.

1. Empruntez le toboggan et entrez par la porte.

Montez sur le toboggan et attendez que la plateforme s'incline vers la droite. Entrez juste après que le toboggan soit remonté. sous la porte.

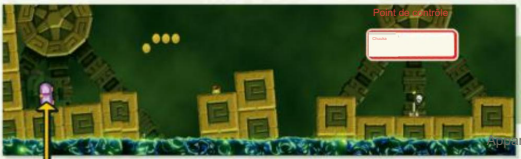
Collection de brochettes

2. Visez le moment où il s'incline vers la gauche.

avant de sauter pour les ramasser.

Pied votre 10

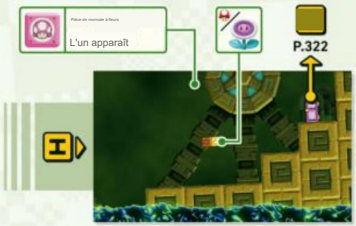
plate-forme



Point de contrôle

Apparence froide

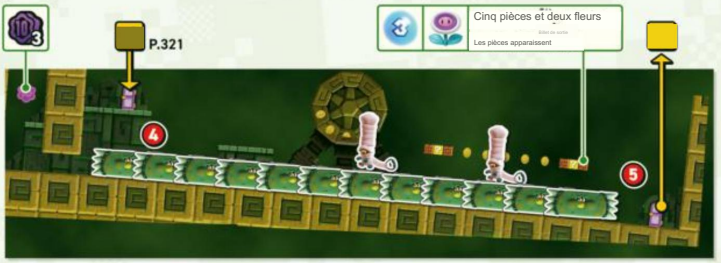
Utilisez le Slideon au bon moment



L'un apparaît

P.322

Machine Translated by Google



Droite
L'occasion se présente lorsqu'elle penche vers la droite

La majeure partie du terrain est recouverte de Slidons

Cependant, lorsque la plateforme s'incline vers la droite, un espace se crée sur le côté gauche.

Tu peux le faire. Passe par là pour récupérer 10 pièces de fleurs. Reste sur la monture et attends qu'elle s'incline vers la gauche, puis quand l'espace se réduit, passe.

Il apparaît, attendez sur le quai le moment opportun pour revenir.

5. Entrez par la porte en l'absence du Slidon.

Contrairement à •, lorsque la plateforme s'incline vers la gauche

Un espace apparaît près de la porte. Au-dessus du Slidon

Si vous le pouvez, passez rapidement la porte.

Machine Translated by Google

6 Shiba 足場のかたむきを起動 faisons-le

Après avoir franchi la porte, empruntez le Slidon sur la gauche et tournez à gauche.

Pour monter sur la plateforme de gauche, touchez la Fleur Joyeuse pour incliner la plateforme.

Activez l'inclinaison. Ensuite, glissez sur le Slidon.

et monter sur la plate-forme de droite

•Lorsque la

plateforme est inclinée

vers la droite,

effectuez un sa en dash depuis le slid

7. Montez rapidement sur le Slidon

flou

Pour accéder à la Merveille et au but caché, touchez d'abord le

Fleur pour activer l'inclinaison de la plateforme. Suivant

Montez à bord et attendez sur le Slidon, en haut du quai de gauche.

Glissez-vous ensuite jusqu'à la porte et entrez.

Fleur joyeuse

Lorsque vous le touchez, rapidement

Faites glisser le curseur sur

au sommet de la plateforme.

8 Après avoir activé l'inclinaison de la plateforme, utilisez le Maki Maki comme tremplin.

Pour un objectif normal, d'abord la Fleur Heureuse devant

Touchez-le pour activer l'inclinaison de la plateforme. Ensuite, la plateforme va...

En vous penchant à gauche, marchez sur la tête de Makimaki, salut

Sautez et visez le haut du but. Notez que

À un objectif normal, vous ne pouvez pas obtenir de Graine Merveilleuse, et le prochain...

Sachez que le cours ne sera pas déverrouillé non plus, alors n'oubliez pas

La plateforme s'incline à gauche et à droite

et cinq pièces apparaissent

La plateforme s'incline à gauche et à droite

commencera à s'incliner

9 À la poursuite du Slidon glissant

Q Allons-y, poursuivons-le

Le Slidon portant la Fleur Merveilleuse

glisse en fonction de l'inclinaison de la plateforme

Alors poursuivez-le pour l'attraper.

Merveille

10 Glissez pour ne pas être repoussé par le trampoline carré.

But

En mode Wonder, le sol devient glissant ; visez le but. Touchez le côté d'un trampoline carré.

Des trampolines

carrés apparaissent à divers endroits. Selon l'inclinaison, vous serez repoussé, mais à ce moment-là, de petites pièces en forme de fleur apparaissent.

source d'apparence

Faites glisser les deux pièces ensemble pour vous déplacer, et en 90 secondes, trois feuilles magiques apparaîtront.

Machine Translated by Google

11 Sautez en même temps que le Slideon tombe !

Empruntez le toboggan juste avant le ballon de but et obtenez un Happy

Lorsque vous touchez la fleur, la plateforme s'incline vers le

à droite, et le Slideon commence à glisser vers le poteau. Le Slideon

Continuez à rouler et, au moment indiqué sur la photo, sautez

et visez le sommet du but.

Échafaudage
À l'endroit où se trouve le quai
Sliphon tombera
donc en même temps
saut-dash
vers l'objectif.

Machine Translated by Google

Difficulté

Apparence : « Ruines de Yurayura, Frontière du Milieu » comme objectif caché

État : Clair / Possède 11 graines merveilleuses ou plus de W5

Zone cachée

La dernière frontière

ruines

Ruines de Dokudoku

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Ennemis à surveiller

Rouge

Complètement

Passage

La Fleur Heureuse est la clé qui ouvre le passage.

Rangez le champignon foreur

Notes stratégiques

Le vérifier à l'avance facilite la stratégie.

1 Touchez la fleur joyeuse et ouvrir le passage

Lorsque vous touchez la Fleur Heureuse, le mur devant vous

Le mouvement se met en marche et un passage se crée. Dans ce cours, le Heureux

Il existe de nombreuses scènes où le terrain change à cause des fleurs.

Alors, quand vous les aurez trouvés, touchez-les tous.

Pièces et rouge

Les Koopa Troopas vont tomber ici.

les éviter en sauter.

2 Montez sur le Patapata rouge pour atteindre le plafond

Plafond

Lorsque vous touchez une Fleur Heureuse et que vous déplacez le mur, une

Le Paratroopa rouge apparaîtra trois fois. Si le Paratroopa rouge est à

positionnez-vous, piétinez dessus et sautez, puis à partir de là

Effectuez un coup de pied mural pour atteindre le plafond.

Il y a une discussion

Fleur sur le

plafond. Que

signifient ces mots...

...?

*Ce n'est pas le nom officiel

Machine Translated by Google

3 Visez vers le haut et continuez d'avancer pour que le marais empoisonné ne vous rattrape pas.

Sur l'échafaudage au-dessus,

Si vous touchez la Fleur Joyeuse sur l'échafaudage,

Le marais commence à monter peu à peu. Un mur se dresse juste au-dessus, et il faut se déplacer

Touchez la Fleur Joyeuse pour faire apparaître la prochaine plateforme osseuse et

et la traverser. Dans cette zone, la tactique de base consiste à foncer.

sur le plafond pour que le marais empoisonné ne s'étende.

vous rattraper.

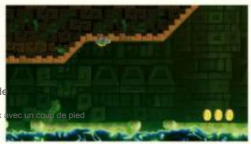
Au bout du chemin

Il y a un Zundoko

Lieu : le mur d'escalade

Déplacez-vous derrière eux avec un coup de pied

Cela le rendra sûr.



Pendant la transformation de Drill

aussi un marais venimeux au plafond.

sur le plafond .

Grandir. Marais empoisonné

N'ayez crainte, avancez rapidement.

*1 : Entre trois blocs « ? » alignés, la position des bonus ou des fleurs joyeuses peut changer.

Machine Translated by Google

Note 1 : La position de la Fleur joyeuse peut changer parmi les quatre questions alignées.

Machine Translated by Google

Touchez le plafond Fleur joyeuse.

La Fleur Heureuse se déplace aléatoirement entre trois

des protubérances au plafond. Touchez-les pour les déplacer.

Mur et collectez les 10 pièces de fleurs.

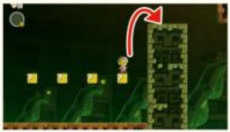
5. Récupérez le champignon 1-UP sans le rater.

Si vous touchez le bloc ? et déplacez la cape

en haut à droite

Le champignon 1-UP situé sur le mur en haut à droite deviendra inaccessible.

Utilisez les photos comme référence pour l'escalader et le récupérer.



Tout à droite,

en haut du bloc « ? »,

pour récupérer les

nombreuses

effectuer un

pièces situées au fond. Les pièces

déplacement, gravir Chûkan (point médian) à gauche

Fais un saut en sprint et escalade la partie gauche

6. Traversez en marchant sur le Paratroopa rouge.

Montez sur le Paratroopa rouge le plus à gauche et atterrissez sur

La plateforme avec 10 pièces de fleurs. On peut aussi y accéder

par la gauche, mais c'est plus long.

L'essentiel

est que lorsque

vous piétinez,

vous n'appuyiez

pas sur le bouton de saut et que vous effe

7. Pièces de monnaie une fois transformées en foreuse

Jimen (au sol)

Si vous êtes transformé en Foreuse, vous pouvez creuser dans le c

Zone arrière/intérieure

Le point de contrôle du prochain point de contrôle peut être obtenue de la même manière.

9 Décollage de hanche sur terrain gelé

jimen (sol) Petit

Si vous effectuez un hip drop sur un petit terrain en gel au sol

Une Fleur Merveilleuse apparaîtra. En la touchant, vous pourrez…

vous permettra de viser une Graine Merveilleuse et l'objectif caché.

Le but caché se situe au-delà du but

Chûkan (Point médian)

Au-delà du point médian, vous ne pouvez pas obtenir le Wond.

et le parcours suivant ne sera pas débloqué.

Transformez-vous en Wonda et tremblez pour pénétrer plus profondément.

Machine Translated by Google

10. Collez-vous au plafond et avancez sur la balle.

Toucher la Fleur Merveilleuse vous transforme en la Forme Tremblante

5. Saut éclair depuis un bloc ? proche

Gérant du magasin : Visez haut et allez de l'avant, dépassez l'objectif habituel et visez le but caché.

11. Restez sur le côté de l'ascenseur et avancez.

Touchez la fleur joyeuse et les blocs se mettront à bouger.

pour devenir un ascenseur. Accrochez-vous au côté droit de l'ascenseur.

En évitant les Paragoombas rouges, progressez. Une fois arrivé au point de saut, prenez l'ascenseur et atterrissez sur l'ennemi à cape.

12 Prenez garde à ne pas être écrasés par des blocs

Si vous touchez la Fleur Joyeuse à cet endroit, un bloc au-dessus tombera et créera un passage. Le bloc

Si vous êtes sous le bloc, vous serez écrasé et vous perdrez une vie, alors Ha

Relâchez immédiatement après avoir touché la Fleur Heureuse.

13 Tout en touchant la Fleur Joyeuse, emportez-la avec vous en chemin

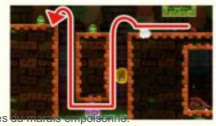
Touchez la Fleur Joyeuse pour faire tomber le bloc du dessus

Un passage se formera. Sois écrasé par la chute du bloc

Foncez sans hésiter. À ce moment-là, une image

Tout en progressant sur le véritable chemin, c'est aussi un

C'est une bonne idée de ramasser les 10 pièces de fleurs situées près du marais empoisonné.



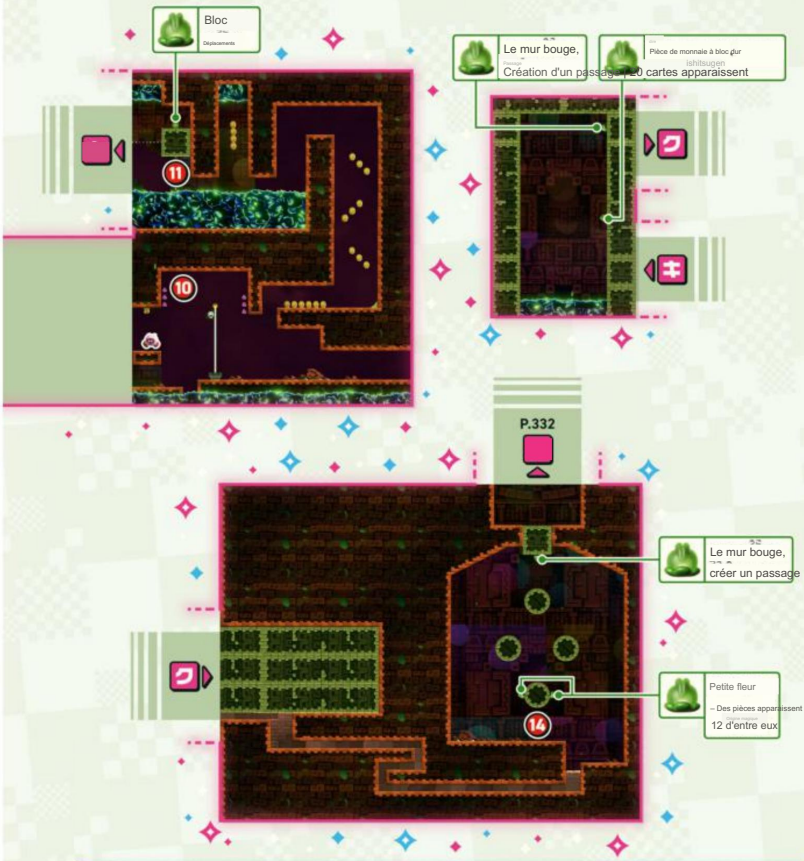
Courir pour esquiver

Continuez à

traverser les blocs et à collecter 10 pièces de fleurs sur la plateforme au-dessus de l'auberge.

Déplacez-vous en sautant.

Machine Translated by Google



14 Procédez en sautant de bloc rond à bloc rond

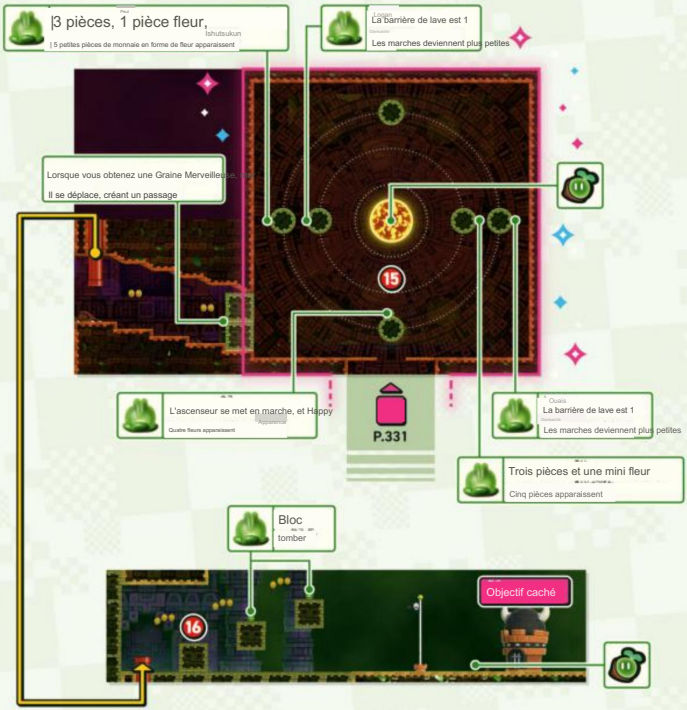
Il y a quatre blocs ronds, alors accrochez-vous-y, et lorsque vous vous approchez du bloc adjacent, sautez d'un endroit à l'autre, grimpez

Répétez cette séquence pour grimper. Au premier

Touchez les deux fleurs joyeuses sur le bloc, et des petites pièces en forme de fleur apparaîtront autour du bloc rond

Puisqu'il existe, c'est une bonne idée de le prendre en passant.

Machine Translated by Google



15 Désactivons la barrière de lave

Au contact d'une Fleur Joyeuse, les blocs ronds se mettent à bouger.
et se transforment en ascenseurs. Les fleurs joyeuses sur les deux ascenseurs sont
Se diriger vers chaque Fleur Heureuse pour désactiver les barrières de lave
et
Retirez-les, puis récupérez la Graine Merveilleuse.

Accrochez-vous à l'ascenseur extérieur
et attendez
l'intérieur
—lorsque l'ascenseur intérieur arrive

16 Atteignez l'objectif sans vous arrêter !

Si vous touchez une Fleur Heureuse sur une plateforme en suspension dans les airs,
La plateforme va s'effondrer. Ne vous arrêtez pas et ne faites pas de da
Traversez les plateformes en courant, puis effectuez un saut périlleux depuis
la dernière plateforme pour atteindre le sommet de l'objectif.

Continuez à foncer sans vous arrêter
et vous pourrez traverser le
Si vous vous
précipitez sans
En vous arrêtant, vous pouvez traverser le

Machine Translated by Google

Défi des badges

Tir de vigne Niv.1

Niveau

Difficulté

Course entre amis

Objectif caché

Le point d'apparition « Premier royaume caché : Ruines de Purupuru » est caché

Conditions engagées au niveau du but

Obstacle

Mécanismes notables

Trampoline

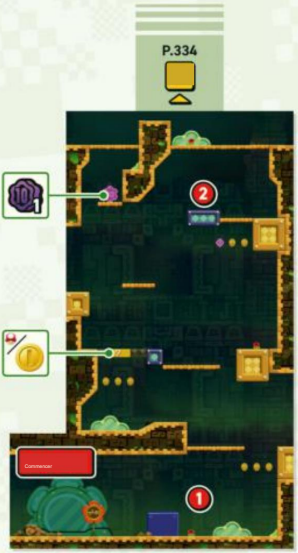
Avis

Le badge Vine Shot est faiblement visible.

Obstacle

Adhérez aux obstacles. Accrochez-vous aux murs ou aux ascenseurs.

et grimper.



Collez-vous au mur et effectuez un coup de pied mural !

Lorsque vous tirez le Tir de liane, la liane étendue est

Obstacle

attiré par l'obstacle auquel il s'accrochait, vous permettant de vous y maintenir un court instant

État

Ensuite, vous entrez en mode glissade murale. De là, Kape Kick

Grimpez jusqu'à la prise supérieure

Si vous déployez le crochet, vous pouvez grimper sur la plateforme supérieure.

Après un coup de pied contre le mur

effectuer un autre tir de vigne

Répétez cette séquence

et vous grimperez progressivement. Vous

pouvez continuer à grimper.

2 Chikkachû

Étirez la liane vers le mur tout en tombant.

Échafaudage

Tout d'abord, foncez de la plateforme de droite vers celle de gauche.

Pendant la descente, étendez la liane jusqu'au mur de gauche. Si vous l'accrochez,

Si vous persistez, effectuez un coup de pied mural, grimpez sur la plateforme

et collectez 10 pièces de fleurs.

L'astuce consiste à

tirer le tir de vigne

tôt. Même si vous

tombez, cela ne

comptera pas comme une erreur, alors essayez

Nom officiel

Ce n'est pas le nom officiel.

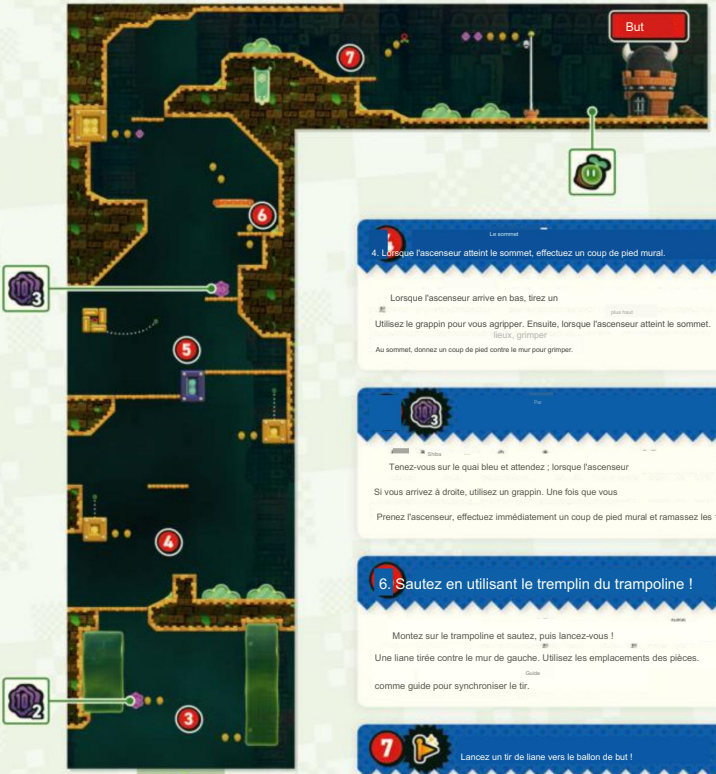
Machine Translated by Google

30 Étendez votre liane vers le terrain gélatineux

Si vous étendez votre liane jusqu'au terrain gélatineux, d'autres obstacles peuvent être éliminés. Tirez un projectile de liane vers la pièce de téléportation.

Contrairement aux objets, vous n'y adhérez pas et n'y entrez pas tel quel. Si vous entrez par la gauche, traversez-le en ligne droite et émergez au-dessus de

Après être entré dans la zone gélatineuse, sautez à gauche pour récupérer les 10 pièces de fleurs qu'il y a pour atteindre la plateforme supérieure.



4. Lorsque l'ascenseur atteint le sommet, effectuez un coup de pied mural.

Lorsque l'ascenseur arrive en bas, tirez un

Utilisez le grappin pour vous agripper. Ensuite, lorsque l'ascenseur atteint le sommet.

Au sommet, donnez un coup de pied contre le mur pour grimper.

3

Tenez-vous sur le quai bleu et attendez ; lorsque l'ascenseur

Si vous arrivez à droite, utilisez un grappin. Une fois que vous

Prenez l'ascenseur, effectuez immédiatement un coup de pied mural et ramassez les 10 pièces de fleurs.

6. Sautez en utilisant le tremplin du trampoline !

Montez sur le trampoline et sautez, puis lancez-vous !

Une liane tirée contre le mur de gauche. Utilisez les emplacements des pièces.

comme guide pour synchroniser le tir.

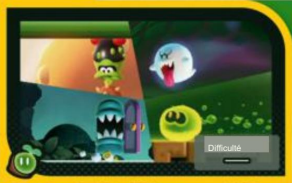
7 Lancez un tir de liane vers le ballon de but !

Depuis l'endroit où se trouvent les pièces et la Fleur Bavarde,

Effectuez un saut en dash puis lancez un tir de liane pour

Le sommet de l'objectif — agrippez-vous au pic.

Machine Translated by Google



Vaincre et avancer !

Colisée Kinkin

Amis
Course

10フラワー
Pièces

200秒／140秒／90秒

Apparence : « Secret central — Ruines de Wobble »
Condition : Effacer via l'objectif caché

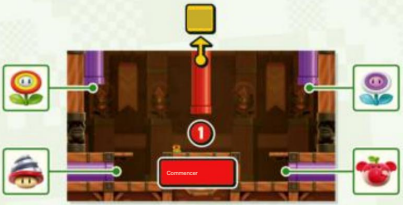
Ennemis à surveiller

Thérèse | Oppo | Toby | Autour

Thwomp, Ooppo, Tops P

Rupuru apparaîtra. La clé est de vaincre Topy le plus rapidement possible.

—L'essentiel est de la vaincre le plus rapidement possible



1 Fleur de Feu et Drill Mushroom recommandé !

Pour gérer les fruits tombés par Oppo, utilise le champignon foreur, et à

Vaincre rapidement Purupuru, la Fleur de Feu est recommandée

Vous commencez déjà transformé en foreuse.

2. Déplacez la lampe allumée à l'aide de l'interrupteur à tirette.

Après avoir franchi la porte, évitez d'abord le Boo avec un

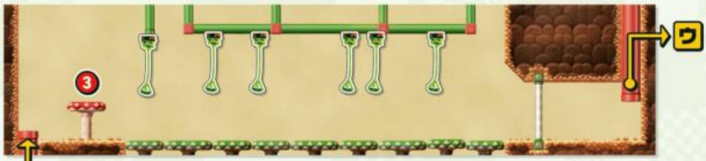
Faites un saut périlleux, puis appuyez sur l'interrupteur pour allumer la lumière.

pour l'allumer. Ensuite, utilisez l'interrupteur à tirette.

Tirez la lampe vers l'arrière au maximum et déplacez-la, en laissant deux derrière.

pour vaincre les Boos. Le Boo restant tournera le dos.

— attirez-le avec la lumière et vainquez-le.



3. Défaite en saisissant les adversaires consécutivement.

Effectuez un saut en dash depuis le terrain champignon et accrochez-vous.

Il faut foncer six fois de suite sur la queue d'Oppobo pour le vaincre. Même si vous prenez des dama

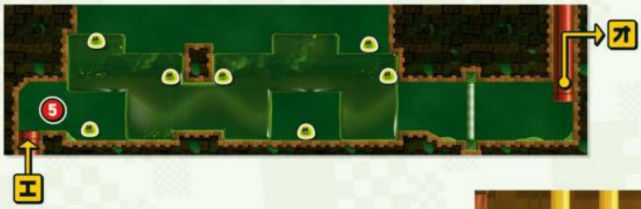
Ce n'est pas grave, car tu peux te transformer en Feu plus tard.

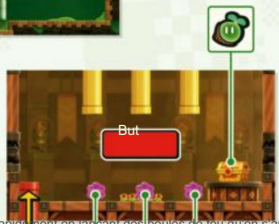
Il y en a un en bas à gauche

Battez Toby en premier

Passez le bloc et prenez le raccourci vers le niveau inférieur.

Sinon,
Avancez par la porte. Battez
d'abord Toby, en bas à gauche.





5 Attaque BuruBuru avec des boules de feu

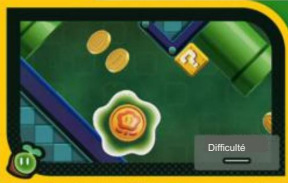
Les bonus que vous aviez en réserve en sortant du tuyau de distorsion

Transformez-vous en feu avec . Plupuru (Purupuru) peut être vaincu plus rapidement en lançant des boules de feu qu'en s'approchant.

(Conservez " " comme terme de jeu retenu dans la phrase anglaise.)

*Remarque 1 : La position d'apparition du Topy supérieur (topiaire/Topy ennemi) change aléatoirement.
à gauche ou à droite. Lorsque le Topy est à droite, la porte de droite mène à l'intérieur ; lorsqu'il est à gauche,

Machine Translated by Google



Difficulté

Faites une pause

Une petite pause

Rotation

Maison de rotation magique

Course entre amis

Objectif caché

Mécanisme

Avis

Apparence : « Ne touchez pas ! Danger ! Le noir approche. »

Effacer condition « Ombre »

Traversez la salle tournante en direction de la Merveille

Visez la graine. Il n'y a pas d'ennemis, donc

(terminaison verbale polie) apparaîtra

Avancez avec confiance.

Apparaît lorsque vous collectez 5 merveilles

La pièce se met à tourner, et des Pièces Merveilleuses et des pièces de monnaie apparaissent.

Apparitions : 21 pièces et 3 pièces de fleurs

1. Pendant qu'il tourne, dirigez-vous vers la Graine Merveilleuse au centre.

Appuyer sur le bouton point d'interrogation provoque

Des Wonder Pieces apparaissent et la pièce commence à

tourner en même temps. Pendant qu'il tourne

Dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, ramassez les Fragments Merveilleux

Utiliser les coups de pied muraux permet de grimper rapidement.

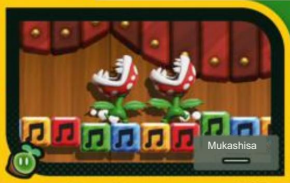
Pas seulement des merveilles mais aussi les pièces et les flux

Il y a aussi beaucoup de Wario Coi

Ils apparaissent, alors

ramassez-les tant que vous y êtes.

Machine Translated by Google



Faites une pause

Une courte pause

*Salle de musique

La salle de musique de Ranran Pakkun

Course entre amis

Objectif caché

"Retraite ? Repli ? Le marais empoisonné d'Oppō"

Éliminez les conditions

Mécanismes notables

Bloc

Attention à l'acide

Ranran Pakkun

Xylophone de plafond

Le sol et le plafond sont faits de blocs de xylophone.

dans une pièce qui en était recouverte, et une variété d'objectifs

L'objectif est de vaincre Ranran Pakkun.

Xylophone en bois

1. Sautez sur le bloc et frappez le RanRan Pakkun par en dessous.

Pour faire apparaître la Graine Merveilleuse, vous devez vaincre les cinq Ranr

Nouveauté

Marimba Pro

Saute haut avec le coup de pied et attaque Ranran Pakkun par en dessous.

Abattons-les un par un. Ranran Pakkun est

Kyū Gomawā

Il se déplace d'avant en arrière, alors prenez votre temps pour viser soigneusement.

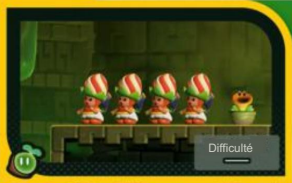
Lorsque vous battez un Ranran Pakkun,

Des pièces apparaîtront.

Ramassez-les avant qu'elles ne disparaissent.

Visons (capturer/cibler) Kkun.

Machine Translated by Google



Difficulté

Masquer « Frontière finale : Ruines de Dokudoku »

Condition : Réussir en atteignant l'objectif

En attente d'aide

Sai Kud Jō

Site de fouilles de Popplin

Course entre amis

Objectif caché

Livraison vedette

Ennemis à s

Transformation Heh

Transformez-vous en PuruPuru et déplacez-vous le long du mur.

et dirigez-vous vers la zone de fouilles arrière/

intérieure

viser les profondeurs où attendent les Popplins.

Récolter une graine merveilleuse provoque la disparition des blocs durcis

transformation Cent millions

1. Transformez-vous en Purupuru et visez la partie la plus profonde

Toucher une Fleur Merveilleuse vous transforme en une PuruPuru, donc en restant collé au mur, avancez vers l'intérieur.

Terminer ce parcours vous octroie une Grande Graine.

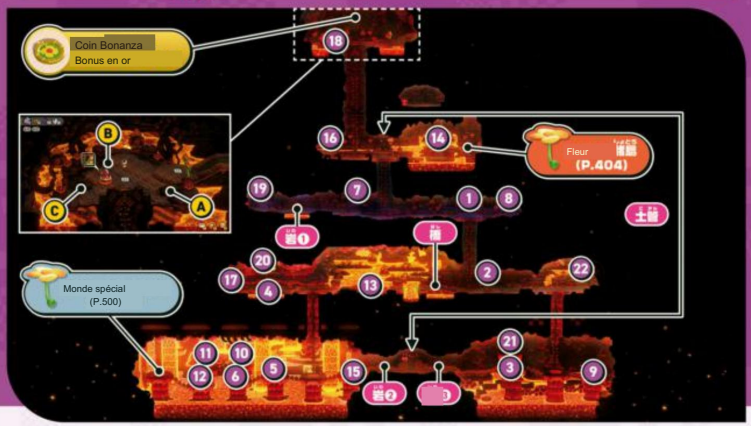
Vous le recevez, mais ce n'est pas la fin. Si vous revenez après avoir tout nettoyé et terminé une fois de plus, une hélice

La fleur qui mène au Monde Spécial apparaîtra.

Machine Translated by Google

W6 Mer de Magma Arbres

Jukaï



Explorez les galeries souterraines en vous dirigeant vers le palais

Un monde où les parcours sont disséminés dans une région de lave.

« Palais de la Mer de Magma » qui contient une Graine de Terre
est situé près de l'entrée du monde, mais le

Il faut au moins 15 Graines Merveilleuses pour la libérer.

Descendez encore plus bas vers les couches inférieures et à partir des parcours déverrouillés, wa

Partons à la recherche des Graines Merveilleuses.

1. L'empire souterrain de Gorobo P.342
2. Attention à vos arrières ! Ruines de Wulong P.349
3. Faites tourner ! La Grande Roue Flamboyante P.354
4 Rue Achi-Achi flamboyante P.359
5 Ascenseur du tunnel de lave P.364
•Moteur de mémoire antique : Dragon P.368
badges : Saut doux Niv. 2 P. 374
• Défi des badges : Rotation flottante Niv.2 P.376
Défi des badges : Tir de vigne Niv.2 P.378
Défi du badge maître : Jet Run Lv.2 P.380
des badges invisibles de niveau 2 P.382
12 Panneau de défi des badges niveau 2 P.384
13. Cuirassé Magmano Jungle Aircraft P.387
14. Palais de la jungle de Magmano P.392
1. Abattez-les et avancez ! Colisée de Magma P.397
10. La Place de Tous : Les Secrets de la Place des Objets P.400
17 Une courte pause : Pierres chaudes ici et là P.402
18 Mer d'arbres de magma — Premier poste d'observation P.341
19 Mer de Magma des Arbres : Station d'observation n° 2 P.341
20 Mer de Magma des Arbres : Station d'observation n° 3 P.341
21 Forêt de Magmano, poste d'observation n° 4 P.341
2 N'importe quoi P.341

Machine Translated by Google

Informations sur l'observatoire ×4

Il existe quatre observatoires, et la visite de chacun d'eux est recommandée.

vous accordera chacun une Graine Merveilleuse.

Pour débloquer chaque poste d'observation,

Les conditions de lâcher pour chaque poste d'observation sont répertoriées dans le tableau ci-dessous. Dès que possible,

houmon (visite)

Visitez-nous pour augmenter le nombre de Graines Merveilleuses.

Conditions de déblocage de l'Observatoire

Observatoire	Conditions de déverrouillage
18	Observation Post 1 : Déverrouillé dès le début
19	Poste d'observation V2 : Visitez le poste d'observation 1 / Détruisez le rocher
20	Point d'observation Air 3 : « La rue AchiAchi brûlante »
21	Observation claire 4 : « Faites-le tourner ! La grande roue de flammes »

Série
Te-su Dai
Hetsu-kan
Passer à la mesure
Mode place

Informations générales sur le magasin ×1

Un nouveau badge appelé Coin Vacuum est en vente.

Cela a pour effet d'attirer les pièces de monnaie et les

pièces fleuries à proximité, ce qui facilite la collection de pièces.

Articles de base à vendre

Pièces	Vide	300	
Merveille	Graine	100	
Champignon 1UP		5	
Champignon 1UP		20	
Loterie à panneaux		10	

Informations sur l'ouverture de la voie

Informations sur l'ouverture de la voie

passage

La route W6 est bloquée à quatre endroits par des rochers et des ponts effondrés.

et ne peuvent être franchies. Pour les ouvrir, vous devez

Si vous cassez la pierre ou la pierre , vous pouvez prendre un raccourci.

Des tuyaux apparaissent. Cassez également les rochers et .

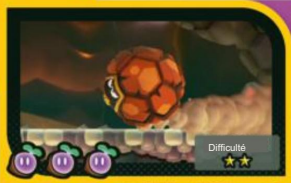
Saikasou ouvrir une route

Les briser ouvre le passage reliant les côtés gauche et droit.

Normalement, vous n'obtiendrez généralement des Graines Merveilleuses auprès de A.

隠し Pièces 情報

Machine Translated by Google



Difficulté

Enquête sur le cas

5 Pays d'origine

L'empire souterrain de Gorobo

Course entre amis

Objectif caché

Ennemis à surveiller

Touche

Domino

Gorobō

Scie à pointes

Un parcours qui ressemble à une grotte. Errez
Sous sa forme Wonder, vous vous transformez en boule à pointes et pouvez repousser les ennemis et

bloquez les blocs au fur et à mesure de votre progression

Ils apparaissent successivement, et chaque fois que vous les touchez Lorsque vous vainquez Gorobō

Apparitions consécutives

| Trois pièces apparaissent à chaque fois

5 morceaux d'Épée Magique apparaissent

1. Si transformé en perceuse, utilisez le plafond

transformation

Usage

En mode Exercice, utilisez le bloc « Heureux » du bloc « Question ».

Après avoir fait apparaître la fleur, déplacez-vous le long du plafond. Allez-y

Apparition continue

Évitez Robo et Spiny tout en collectant les objets qui apparaissent successivement.

Récupération

Fleurs et pièces de monnaie joyeuses.

noka hachi
tu aimes
Plafond
Bloc droit
heni
Je peux
ロックの辺り、
う。

20 Cassez les blocs de briques

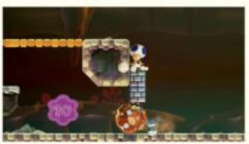
Si transformé en foreuse, creusez le sol et le bloc de briques

Acquisition

Vous pouvez vous faufiler et obtenir 10 pièces de fleurs.

Vous n'êtes pas sous forme de perceuse, attirez légèrement le Gorobō vers la droite.

et faire en sorte qu'il casse le bloc de briques.



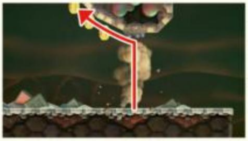
Kunidugo
Maintenant prêt
attirer dans
当てよう。

Machine Translated by Google

Suivez le chemin caché dans le plafond à 30

Suivez le chemin dissimulé dans le plafond

Utilisez la transformation en perceuse pour plonger dans le plafond et avancez vers la droite, et vous pourrez accéder à une zone cachée. Une fois sur place, à nouveau Entrez dans le plafond, et seule la transformation en foreuse vous permettra de vous déposer directement au-dessus des 10 pièces Fleur et d'y accéder. Il devrait être facile de suivre le chemin de pièces qui apparaît avec la Fleur Joyeuse.



Shi a quitté Tenpu

CV

Un

Lorsqu'il est entré

Rivière

Dirigez-vous vers le plafond pour atteindre le but caché

Suivez le plafond juste avant le domino exceptionnellement haut. Si vous allez à droite, vous pouvez vous diriger vers l'objectif caché. Proc donc maintenir l'état transformé. Allons-y. Il existe différentes façons de sauter sur le plafond, mais réaliser un Cape Kick sur le tube supérieur est simple.

ru kaku gu ka

je vous en prie

Le tuyau va à

surface au ciel

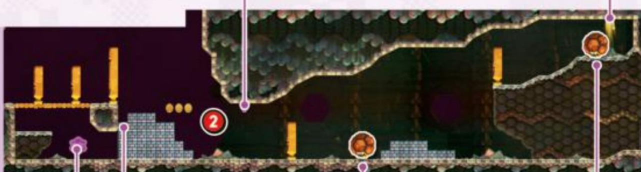
pour ceux

à

devant

billet de retrait

Pièce de monnaie à fleurs



Les pièces de monnaie en forme de fleur sont

1 pièce apparaît

Lorsque vous vainquez Gorobō

1 pièce apparaît

Rigeon

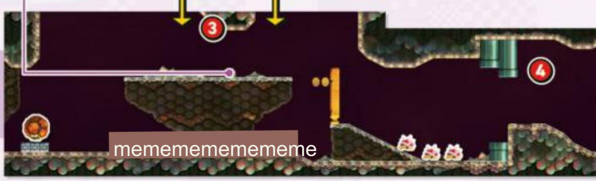
Apparaît lorsqu'il est vaincu

Mai Shūken

Neuf pièces apparaissent

Maishitsugen

4 pièces apparaissent



P.344

mememememememe

Machine Translated by Google

P.343

5. Utilisez le commerce de la forteresse Domino

Montez sur la plateforme élevée

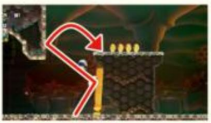
Plateforme haute

Depuis la plateforme élevée, effectuez un saut en dash.

pour s'emparer du haut du but.

Une plateforme élevée apparaît. Atteignez-la en prenant appui sur les rochers en forme de domino , puis grimpez. Un saut mural est également possible.

ou un grand saut accroupi fonctionne aussi.



Tout en fonçant vers l'avant (↑), effectuez un coup de pied mural

Plateforme haute Si

vous le répétez, vous pouvez grimper jusqu'à la plateforme haute.

Les pièces sont apparaissent

Quête épique/difficile : 6 pièces

Pièces de monnaie fleuries
Ishutsuken

Pigeon
Apparaît lorsqu'il est vaincu

P.346

Vaincre Gorobô
Récompense
Et 5 apparaissent

6 3

Droite Tuyau

Depuis Waka, vainquez le rocher domino et pénétrez dans le sol.

Emprunter le tuyau horizontal mène à l'emplacement des 10 pièces de fleurs.

Vous pouvez aller au plafond Kandan

Pour atteindre le tuyau : si vous vous êtes transformé en foreuse, rendez-vous au plafond du niveau inférieur

Réunion de transformation :

Descendez sous terre et cassez les blocs de briques. Si vous n'êtes pas en forme de foreuse (

plaisante) , sautez

juste ici

sur le Gorobô du niveau supérieur et roulez vers la droite. 10 Flo

Les pièces florales s'obtiennent en donnant un coup de pied contre le mur depuis le rocher domino.

Si vous piétinez Gorobô et que vous laissez tomber

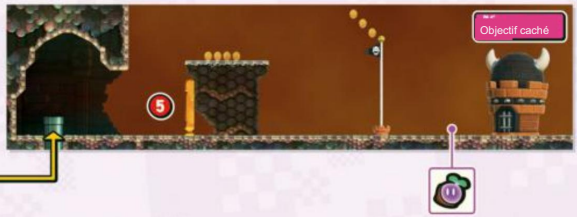
Pour la rangée

inférieure, vous pouvez casser le bloc de briques.

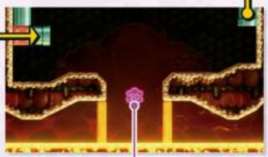
Ensuite, battez le rocher domino.

et entrez dans le tuyau.

Machine Translated by Google



Pièces de monnaie fleuries
Mal Shiken
1 pièce apparaît

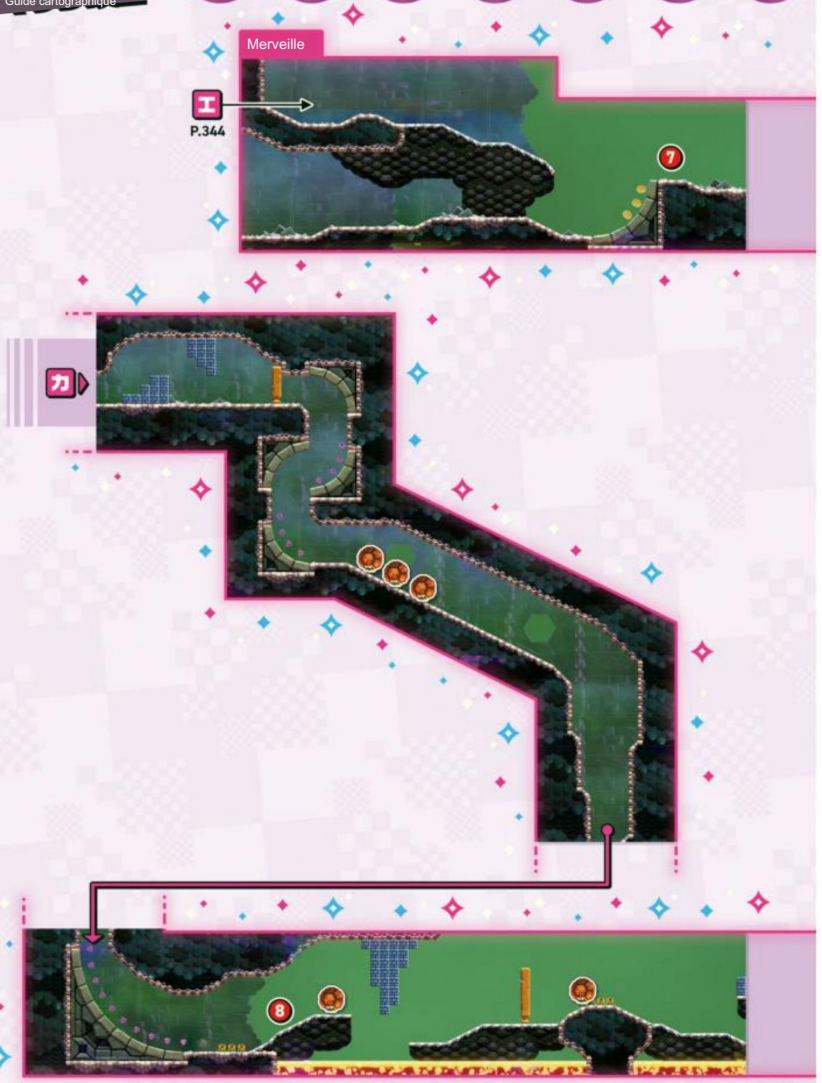


Vaincre Gorobô
Et 5 apparaissent

Pièces de monnaie fleuries
1 pièce apparaît

P.348

Machine Translated by Google



Machine Translated by Google

7 Roulez comme une balle à pointes

Toucher une Fleur Merveilleuse transforme le personnage joueur

Transformez-la en boule à pointes. Faites-la rouler telle quelle le long du chemin.

En cours

Vous serez invincible face aux ennemis que vous rencontrerez en chemin.

Vous pouvez aussi casser des rochers en les percutant, alors continuez à bouger.

Ennemi actuel pr

8 Sautez pour ne pas tomber sur les rochers !

Même sous forme de boule à pointes, tomber dans

La lave provoquera un raté immédiat, donc

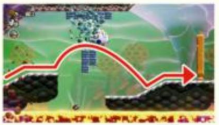
Faites attention. Aux endroits où les plateformes

se croisent, sautez pour éviter de tomber dans la lave.

Si la vitesse de roulement est rapide et que votre

Le timing du saut est constamment retardé, il

Il serait bon de ralentir un peu votre rythme.

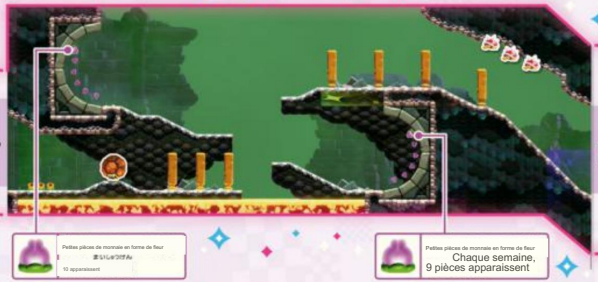


blocs de briques et de pierres en forme de domino, ce qui est très abondant. Le croisain passage est une brèche. La section inférieure est constituée de

Concentrez-vous donc sur les lacunes des plateformes. Rendez-vous donc dans la partie supérieure.

P.348

Machine Translated by Google



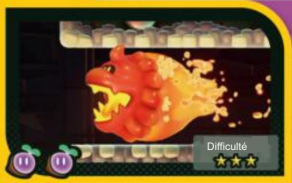
De 9 plateformes au sommet !

Plateforme haute

Foncez depuis le bord droit de la plateforme surélevée pour y monter. Transformez-vous en foreuse à côté de Sauter. Si vous vous transformez en foreuse, le proche Sinon, écrasez un Gorobō pour atteindre un niveau élevé.

Depuis le tuyau du haut, traversez le plafond et grimpez sur la plateforme.

Machine Translated by Google



Difficulté ★★★★

Attention en vous retournant !

ruines

Ruines d'Oolong

Course entre amis

Objectif caché —

Japon
Apparence
Conditions
Effacer « L'empire souterrain de Gorobō »

Mécanismes notables

Tourner le dos
Bloc

Ennemis à surveiller

Oolong

Goomba avec casque (Spi)

Attention aux blocs « Tournez le dos » qui apparaissent et disparaissent !

et l'Oolong qui se recharge quand on s'approche

En cours

Attention à la surcharge du Oolong !

Les pièces sont
3 pièces apparaissent

P.350

1. Admirez le bloc de retournement

Lieu d'apparition

Le bloc « Regardez par là » est orienté vers l'endroit où il apparaît . Essayez de vous familiariser avec cela. De plus, les objets et les ennemis

Non présent. Si

approchez, il apparaît lorsque vous vous éloignez ou vous approchez. chevauche la position du « regard », il apparaît lorsque vous vous approchez à moins de 5 blocs. Si vous vous éloignez ou vous

sens inverse.

Ils disparaîtront s'ils font face à la direction opposée. Avant d'avancer

Les objets et les ennemis disparaîtront.

salsho Shōgen Yōkan

La pièce qui apparaît grâce à la première Fleur Heureuse peut être ramassée sans la faire tomber dans la lave si vous faites « regarder dans la direction opposée à la lave ».

peuvent être amenés à tomber dans la lave.

Machine Translated by Google

Évitez Oolon pour obtenir

Approchez-vous juste au-dessus, directement sous les Wooron.

Après les Wooron collectés, passez à travers le bloc tout

puis chargez Wooron vers l'avant,

et descendez au niveau inférieur, puis touchez le bloc

Attrapez rapidement 10 pièces de fleurs

py Fleur pour ouvrir le chemin.

avant qu'il ne se réveille.

3) Passez par trois à la fois pour atteindre la terre

Le long du rail, les blocs « regardez par là » montent. Puis

allez rapidement à droite . Montez,

descendez ,

puis

redescendez . Maintenant, après être passé, juste devant vous.

Vous ne serez pas pris au piège entre eux.

Il y a un objectif, mais le passage est bloqué.

Soudain, le couloir s'est élargi. Avancez dans le tuyau.

Le bloc de droite commence

à tourner.

Machine Translated by Google

P.352

! Le bloc apparaît

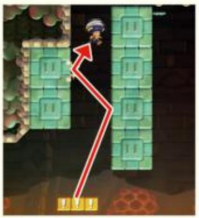
près du plafond

pièce de monnaie au plafond

! apparaître des blocs dans cette direction, continuez à rouler ensemble dans la zone de lave, puis regardez dans cette direction. Le bloc deviendra un bloc gris avec des blocs attachés .

Traversons-le. Près du plafond, grimpez avec un interrupteur P et les pièces le long du plafond.

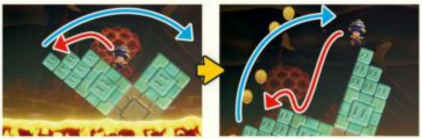
Vous pouvez obtenir des pièces florales. Le plafond peut être traversé en effectuant une course.



Retour à

5. Empruntez les plateformes rotatives pour avancer.

Lorsque vous touchez la Fleur Joyeuse, elle se met à rouler vers la droite. Si vous équipez le badge qui fait



⬆ Synchronisez vos mouvements avec la rotation ⬆ lorsque la surface en escalier s'incline, sautez.

(Continuez à répéter le mouvement pour continuer à grimper.)

P.352

Machine Translated by Google

• Attaque de cadeau

6 fleurs joyeuses

Apparence

Faisons en sorte que cela paraisse

Montez sur les blocs rotatifs

Touchez la Fleur Joyeuse en l'air, tournez-

Fleur apparaîtront .

La pièce de 10 fleurs apparaît. Lorsque la rotation

s'arrête, avant de s'enfoncer dans la lave

détournez-vous et utilisez le bloc comme un

plateforme pour la capturer.

par là ».

si vous y parvenez.

transformation

Obtenez-le en vous transformant en perceuse

Acquisition

Cette pièce de 10 fleurs ne peut être obtenue que par

en se transformant en foreuse.

Suivez le plafond incliné et

vous vers la plateforme et légèrement à droite : 10 Pièces

Suivez-le et grimpez jusqu'au chemin près du plafond.

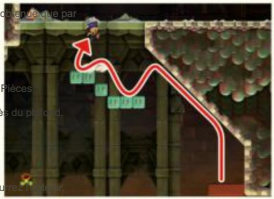
Plongez ensuite dans le sol, regardez

dans cette direction et poussez le bloc.

Si vous parvenez à le traverser, vous pou

Après l'avoir obtenu, esquive

Le Wulong avec un coup de pied mural.



Depuis l'emplacement du long bloc en forme de point d'interrogation, également près du

plafond , rampez et grimpez jusqu'au chemin situé près du plafond.

Jimen (au sol)

Les 10 pièces de fleurs s'obtiennent en creusant le sol au bord du bloc « Regarde

Tu peux

Récupérez-les pendant que vous êtes encore en train de le

collecter. Une fois en votre possession, utilisez un coup de pied r

Machine Translated by Google

8 溶岩 pour le faire tomber

Toucher une Fleur Merveilleuse change la perspective et permet d'adopter un point de vue en
sur l'écran haut.

La lave avance depuis le haut de l'écran, vous serez donc rattrapé

Visez la Graine Merveilleuse qui se trouve devant vous. Regardez dans cette direction et bloquez

Le jeu devient un véritable labyrinthe de blocs, alors utilisez la carte comme référence.

En cours. Si
vous souhaitez ramasser les petites pièces de fleurs en
chemin, dépêchez-vous de les ramasser pour ne pas être rattrapé par la lave.

9 astuces avec une fleur joyeuse

Le chemin le long du mur de gauche semble être une impasse.

mais si vous touchez la Fleur Joyeuse, le bloc se déplacera.

et la rendre praticable. Cela devient un raccourci par rapport au sens horaire.

Il se déplace le long du rail, alors
observez son mouvement et touchez-le.

Le bloc juste en dessous
se déplace vers la gauche, ouvrant un passage.

10. Avancez en suivant les blocs mobiles « Regarde là-bas ».

Itou

Sur les rails plus loin, à intervalles réguliers, tournez-vous dans cette direction.

Les immeubles sont en mouvement. Dans des couloirs de même largeur que l'immeuble Alchimiste,

Vous ne pouvez pas le dépasser sur des chemins de même largeur, alors restez juste derrière

à mesure que vous progressez. Dans les zones où Wulon est présent,
soit s'arrêter avant de l'atteindre, soit bloquer son chemin avec le bloc Alchimiste.

échapper à ses accusations.

bloc

Machine Translated by Google

Difficulté

En cours

Apparaître « Attention à vos arrières : les ruines de Wulong »

Éliminer les conditions

« petit »

Faites-le tourner !

Grande Roue de Flammes

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Tirer

Feu Roue

Soyez prudent

Feu Piranha PlantBubble

Mécanisme actionné par un interrupteur à tirette

Le pari devient l'élément clé. Il se transforme en

Si vous faites cela, il devient plus facile de gérer les ennemis.

1. Déplacez la roue de feu 1

Lorsque vous actionnez l'interrupteur à tirette, le feu

Il descend. Sautez par-dessus et continuez.

2. Utilisez des casques et des badges

10 pièces de fleurs pour le Met qui marche sur la lave

Quand elle passe sous toi, écrase-la du pied pour sauter haut.

En sautant, vous pouvez la récupérer sans tomber dans la lave. Si c'est difficile, essayez le tir de liane ou le saut de rattrapage. Si vous avez le badge « Apparition du bloc ! », une plateforme apparaîtra sous les 10 pièces de fleurs, ce qui en fait l'option la plus simple.

Machine Translated by Google

3 Levez la roue de feu

Utilisez le levier pour relever la roue à feu

Allez le chercher. Lorsque vous relâchez l'interrupteur, le feu

La roue descend lentement, agissez vite.

Augmentez tout

le chemin

jusqu'au

sommet, puis,

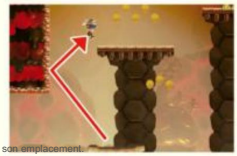
d'un seul trait, grimper jusqu'à son emplacement.

Si vous vous transformez en perceuse, dirigez-vous vers le chemin des pièces.

Vous pouvez atteindre la plateforme supérieure en prenant appui sur le mur lorsque l'ascenseur est en marche.

Si vous vous transformez en perceuse, traversez ensuite le plafond jusqu'en haut à droite.

L'emplacement de la pièce se trouve en haut à droite de la carte.



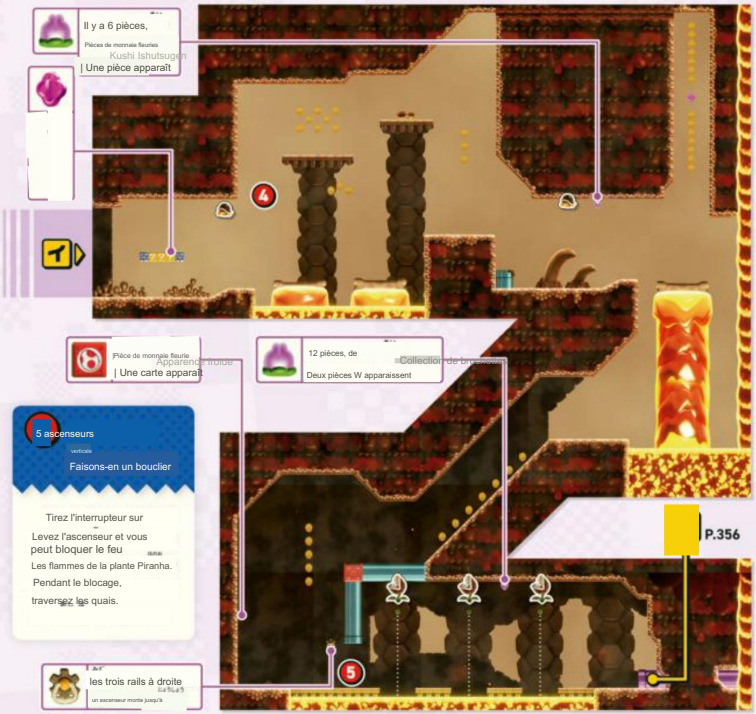
Lave jaillissante

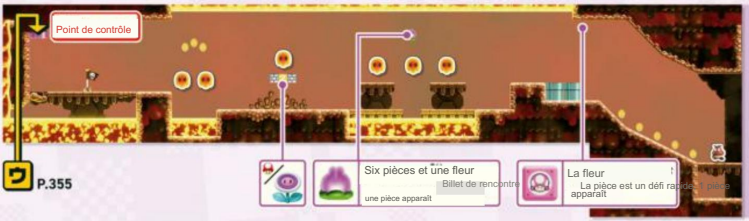
Une fois tout

en haut, foncez

et exécutez une

action.





6. Obtenez-le avant le retour de la roue de feu

Acquisition

Après avoir actionné l'interrupteur à deux endroits, déplacez la molette de mise à feu de l'interrupteur à tirette

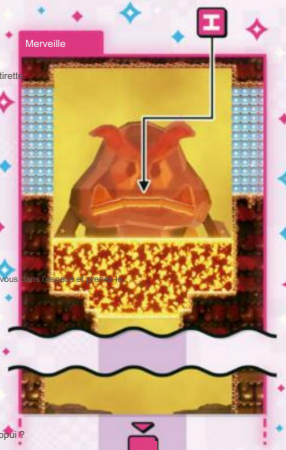
et recevez immédiatement 10 fleurs

Faites-le. Travaillez jusqu'au bout du rail. Allons ramasser les pièces.

La roue de feu lentement retourne à sa position initiale le long du rail.

Avant qu'il ne revienne complètement, engouffrez-vous dans la roue de feu !

Merveille



1. Déclipsez en utilisant le bouton-poussoir

Tirez sur l'interrupteur à tirette

Papier, sautez sur place

Si on tire dessus, une Fleur Merveilleuse apparaîtra. Si on la retire et qu'on recommence, est-ce un point d'appui ?

· Fixez l'interrupteur à tirette

Peut être libéré en toute sécurité sans tomber.

Machine Translated by Google

Feu droit Ho
L'anguille se déplace

3

8 Collectionnez les Fragments Merveilleux grâce à la Lumière !

Il y a cinq abeilles merveilleuses (Wonderbee) dans la Grande Salle sous forme de graines merveilleuses.

Elle apparaît lorsque vous suivez le cours. Vous progresserez dans l'obscurité mais

En état de Merveille, vous devenez invincible et immunisé contre la lave et les ennemis. Vous ne vous transformerez pas en quelque chose. Utilisez la carte et la lumière de la

pour collecter des Fragments de Merveille.

La roue de feu qui peut être

produit avec le

Happy Flower sert également de lampe

Faisons-le apparaître.

P.356

9 quais circulaires

Passer par les brèches

L'interrupteur à tirette rend la plaque circulaire

Les formes tournent. Lorsque vous relâchez votre main, elles commenceront à revenir, de sorte que lorsqu'un espace se forme, il se crée.

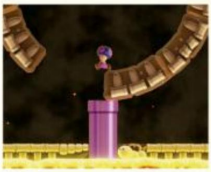
passe en dessous, entrez dans le tuyau.

Il y a un pack de tir à l'intérieur de la plateforme

, Alors faites attention. Si transformé en bulle

forme, il est sûr de frapper les bull

de l'extérieur.



Lorsque l'espace dans la plateforme au-dessus du tuyau se laisser tomber rapidement sans hésiter.

Visez le sommet du but depuis 10 plafonds ou plateformes rondes.

Utilisez l'interrupteur à tirette pour déplacer la plateforme ronde jusqu

Déplacez-le, puis chevauchez-le pour atteindre le sommet du ballon de

Lorsque vous vous approchez, effectuez un saut en dash. Jan

Le moment opportun pour sauter est lorsque la plateforme ronde se trouve

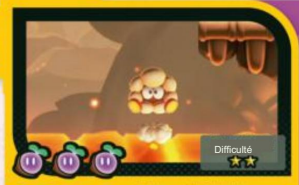
Commencez à accélérer un peu avant.

Commençons le Shu. De plus, pour la transformation Drill, utilisez des plateformes rondes. Poin

Montez jusqu'au bout du rail, puis de là (déplacez-vous) jusqu'au plafond.

En descendant le long de cette paroi, vous pouvez vous agripper au sommet.

Machine Translated by Google



Difficulté

Machine Rausenkan

Apparence Cuirassé volant de la mer arborée de magma »

État : Roid

Chaleur torride

Brûlant

Rue AchiAchi

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

AchiAchi

Soyez prudent !

Morokon

Petit filet d'eau

À certains moments, des rochers AchiAchi qui chauffent apparaissent.

Des rochers AchiAchi apparaissent. Utilisez-les.

Des récipients remplis de glace placés ici et là.

lieux, grimper

Grimpez à la liane pour obtenir immédiatement une vie supplémentaire.

Lorsqu'on arrose une fleur fanée, une vigne apparaît. En grimpant dessus, on peut récupérer un champignon 1-UP situé au-dessus.

vous pouvez atteindre un bloc de briques dans le ciel qui contient un champignon 1-UP en grimpant.

Apportez le couvercle à proximité sur une courte distance et arrosez-le.

Si vous grimpez à la vigne, vous pouvez atteindre le bloc cloud ci-dessus. Frappez la brique bloquer pour obtenir le bonus 1-UP champignon.

Obtenable lorsqu'il n'est pas « Acha Acha »

Soit vous refroidissez la pierre chaude en versant de l'eau dessus , soit

Ramassez-les rapidement lorsque la pierre n'est plus chaude.

Lorsque la pierre chaude n'est pas chaud,

Vous pouvez vous tenir dessus sans problème. Tant qu'il ne fait pas chaud, vous pouvez

Obtenez-le entre-temps, et im pour se mettre en sécurité.

Machine Translated by Google

Accédez à la zone terrestre en vous transformant en ou. Vous pouvez atteindre un objectif caché par la porte.

Avant cela,

entrez dans le tuyau horizontal. Le bloc de briques devant

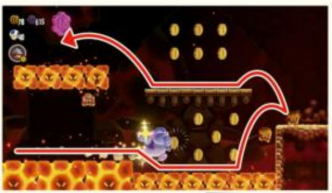
sauf pour la transformation

vous êtes transformé en éléphant, détruisez-le en balançant votre trompe. Sinon...

Amenez le ChoroChu légèrement à droite et frappez la brique

Bloquez avec. Après le tuyau, utilisez la Super Star

et collectez 10 pièces de fleurs.



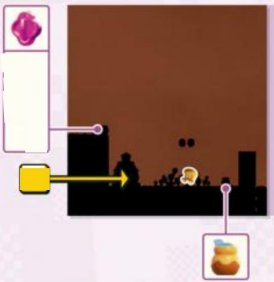
Obtenez une Super Étoile de la fleur fanée. Pendant votre invincibilité,

Montez à l'étage supérieur et collectez 10 pièces de fleurs.

Si vous entrez par la porte qui apparaît à partir de Happy Flower

Dans le ciel, vous pouvez atteindre l'objectif caché. Pour y parvenir, utilisez… Si

Utilisez l'attaque de feinte de transformation pour faire apparaître une liane et grimper dessus.



Machine Translated by Google

Consécutif
Elles apparaissent successivement ; la première contient 5 pièces, et une porte apparaît à la deuxième.

6 pièces, Fleur
Une pièce apparaît

P.362

Une vigne apparaît

Oui
5 Si vous entrez dans le tuyau le samedi
Pièce de monnaie à fleurs

Pierre
Prenez votre élan depuis la pierre AraAra et sautez.

Du bord droit de la roche chaude dans l'air

Effectuez un saut éclair.

Entrer dans un tuyau horizontal vous permet de marcher , d'attraper le haut de la cible et de sortir du tuyau suivant obtenant ainsi une pièce de fleur. Dans le Monde des Ombres, cela devient difficile à comprendre. Vous pouvez obtenir une pièce de fleur.

L'enjeu, cependant, est la position de la pierre A Atsu. La zone juste avant

· l'entrée du tuyau fait clairement partie du même monde, et l'eau pulvérisée **fait également** partie de ce même monde . Idem pour le monde lumineux. Versez de l'eau dessus comme dans l'autre monde, et c'est bloqué par des briques. Refroidissez-le, ou grimpez rapidement.

Si vous avez assez de vitesse, vous pouvez atteindre le sommet. Si vous

La vitesse vous semble incertaine, ajoutez une rotation.

blocs

quand il ne fait pas chaud. Il vous faut donc le mouvement de la trompe de la transformation en éléphant.

Brisez-le d'un coup de feu ou d'une petite décharge électrique.

briques, obtenir 10 pièces, et vaporiser de l'eau

Casser un bloc de

Trois pièces W apparaissent et de l'eau jaillit.

pièces
5 pièces apparaissent

Pièces de monnaie fleuries
1 pièce apparaît

Machine Translated by Google

W6 Rue Ara-Ara brûlante

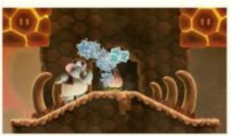
1. Transportez la glace par-dessus

Lorsqu'on arrose une fleur fanée, une Fleur Merveilleuse apparaît.

Pour l'arroser, apportez un récipient rempli d'eau à proximité,

Vous pouvez la casser près d'une fleur fanée, ou utiliser la transformation Semer . Collectez-les.

Je peux aller te chercher de l'eau.



S'il s'agit d'une transformation d'éléphant

Vous pouvez aller boire de l'eau quelque part sinon, mouchez-vous et saupoudrez-les (stic)

8 Rassemblez les sphères d'eau

Sphère froide

Grandes et petites sphères d'eau

Lorsque vous touchez la Fleur Merveilleuse, de grandes et petites sphères d' eau se forment. Nagez à l'intérieur des sphères d'eau tout en vous déplaçant vers le centre.

Kouteau Récupération

Si vous les collectez toutes, une Graine Merveilleuse apparaîtra et vaporisera de l'eau.

Chuô (centre) Apparaître

Une graine merveilleuse apparaîtra au centre de la carte.

Sphère d'eau Nuka

L'intérieur de la sphère d'eau donne l'impression d'être dans l'eau.

Nagez pour approcher les Pièces Merveilleuses situées

Machine Translated by Google

9 3 Utilisez un coup de pied mural pour passer au mouvement de tractio

La pierre chaude a refroidi.

Grimpez rapidement pendant l'intervalle avec

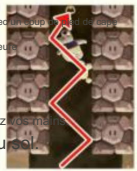
et tirez sur la corde de préhension supérieure

Tirez-le. Les dix pièces de fleurs

qui apparaîtront tomberont

Alors, après leur apparition, lâchez

Il vous suffit d'atterrir au sol.



10 Sautez rapidement pendant que l'Ara-Ara refroidit !

Fais-le. Grâce à la Transformation Sô, tu peux filer sur le chemin de pierres brûlantes.

vous pouvez donc parcourir rapidement le tout pendant qu'il refroidit ; (pour) la largeur d'environ 2

blocs, sauf pour les trans

vous pouvez sprinter

dans l'espace.

Tu devrais sauter du bord. Quand tu n'es pas en transformation en éléphant

Il vaut mieux utiliser un coup de pied mural que de progresser sur les plateformes de pierre br

Il est recommandé de grimper jusqu'à la pierre « AchiAchi » la plus à droite du bloc.

Attribut de transformation

→ Tout en

effectuant le deuxième

Ensuite, le plus à droite

Tenez-vous debout sur la pierre b

Tout

en continuant

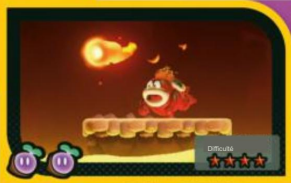
à sprinter, sautez sur le bord droit

La pierre d'Achie devient chaude

Avancez.

Machine Translated by Google

• Stratégie cartographique



du tunnel de lave

Ascendance des vagues

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

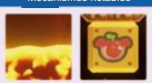
Apparition du « Cuirassé volant de la mer arborée de magma »

État : Réel

Continuez à monter sur l'ascenseur en mouvement

Parcours exigeant. Le long des rails.

Concentrez-vous sur le mouvement de la levée frappante !



Assez*

Feu

Gabon

Roulette

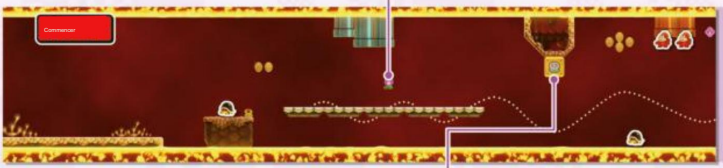
Bloc

Goomba avec casque (Tourbillon)

Les pièces sont

Départ froid

7 pièces apparaissent



1. Au Gahon de Feu de Domon

Lorsque vous atteignez ce niveau, au-dessus de votre tête

Un Gabon de feu tombe du tuyau rouge et atterrit sur l'ascenseur. Un autre Gabon de feu monte également à bord derrière lui ; attention à ne pas vous faire prendre en tenaille par l'avant !

tombent directement du tuyau. Si vous les touchez, éliminez d'abord celui de devant, puis celui de derrière. Pour éviter d'être touché, restez légèrement à distance de celui qui se trouve directement en dessous.

Battez-les un par un, en commençant par le premier.

Plutôt redoutable ! Ils

Battez-les juste après avoir esquivé l'attaque de la main.

*Ce n'est pas le nom officiel

Machine Translated by Google

Acquisition

2. Obtenable à partir des blocs de roulette

La Fleur Merveilleuse apparaît dans Roulette Blocks. Elle remplace la Fleur Parlante.

Au moment précis où il apparaît, frappez au bon moment.

Attaque soudaine

Lorsque vous le faites apparaître, vous entrez immédiatement en mode Merveille à cet endroit.

fois

P.366

statue de pierre Attaque

3. Déplacez-vous vers les trois ascenseurs en évitant complètement les attaques de la statue.

esquivez toutes les boules lancées par la statue, une Graine Merveille apparaîtra.

La position d'où proviennent les boules est déterminée par la direction vers laquelle est tourné le visage de la statue. Si vous

Si l'appareil est orienté vers l'avant, le ascenseur central s'active ; s'il est orienté vers la gauche ou la droite, les ascenseurs

Vous allez être touché, alors dirigez-vous vers un ascenseur sûr. Si vous

retournerez immédiatement à la

Par contre, original, alors faites attention à ne pas tomber du télésiège !

visages

face à kote "zu-hatsu" est

Si elle apparaît, récupérez-la dans le délai imparti. Déplacez-vous

Soulevez d'abord, puis prenez-le.

Machine Translated by Google

pièces
7 pièces apparaissent

P.365

4

Attention aux frais généraux, sauf si vous êtes dans un très petit État !

Le personnage du joueur se transforme et grandit.

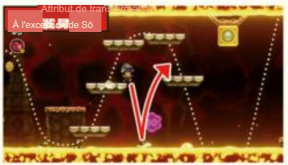
...et vous vous heurterez à de la lave au plafond. Sauf sous forme réduite

Sinon, accroupissez-vous sur l'ascenseur pour éviter la lave.

5. Viser avec la transformation Sow est la plus facile

Il existe aussi une méthode pour obtenir l'objet en piétinant le Met (ennemi casqué) avec la transformation Sow. Cependant, il faut monter et descendre de l'ascenseur en mouvement. et lorsqu'on cherche à l'obtenir,

C'est un peu difficile. Mais grâce à la transformation Sow, vous pouvez prendre l'as de conseillé de s'équiper d'un saut de récupération afin de pouvoir rattraper ses erreurs.



Machine Translated by Google

6 Prenez le télésiège le plus à l'arrière.

L'ascenseur plonge dans la lave, au-dessus duquel un ascenseur apparaît, sautez dessus.

Le timing de l'embarquement est donc important.

D'abord,

Pour l'instant, le Fire Gapon va

(sol)

Atterrissez sur le terrain où il se trouve. Ensuite,

Ensuite, de la lave inférieure jusqu'à l'arrière,

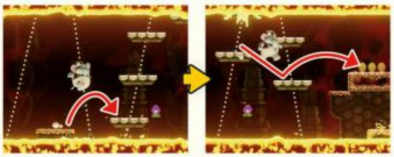
sautez sur le premier ascenseur pendant sa descente,

et utilisez-le pour atteindre le sol à droite.

être la troisième des 10 pièces.

Visez les pièces en forme de fleur.

reportez-vous à leurs explications.



Si un ascenseur descendant de la lave et menant la queue rencontre l'ascenseur de tête

Dès qu'il apparaît, montez dessus immédiatement. Descendez et sautez au sol à droite !

3 Petit saut + pirouette aérienne

Accédez au passage inférieur en descendant.

La plateforme inférieure qui contient 10 pièces de fleurs

Comme le plafond est bas, pour entrer correctement, il faut t

Il est préférable d'appuyer brièvement sur le bouton de saut pour effectuer un

point. De plus, ajoutez une rotation aérienne pour prolonger le vol.

pour augmenter la distance. Si le timing est bon,

lorsqu'un casque de lave marche sur la lave,

vous pouvez piétiner dessus pour traverser ; cependant, si vous voulez cr

Utilisez le badge qui fait apparaître des blocs.

Lave Immédiatement avant de s'arrêter

Juste avant que l'ascenseur ne s'enfonce dans la lave, effectuez un j bas

et tournez autour de cette zone.

car des blocs apparaîtront ; sautez bas pour éviter

de vous cogner la tête afin de pouvoir traverser sans utiliser

8 N'attendez pas pour sauter !

Lorsque vous sortez du tuyau,

vous avancerez sur l'ascenseur tel quel.

Le dernier tronçon le long du rail

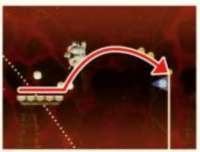
Saut en courant autour du

Dans la zone de l'auberge. Si

votre saut est retardé, vous

n'atteindrez pas le sommet ; commencez donc à sauter

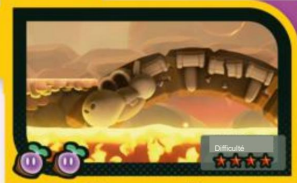
Commencez à vous précipiter.



Sautez lorsque les ascenseurs sont alignés.

Commencez à courir pour pouvoir le faire.

Machine Translated by Google



Apparition de « L'effet de vague du tunnel de lave »
État : Transparent

Le point essentiel est de savoir comment utiliser le
dispositif rotatif. Pendant Wonder, manège
et dompter le dragon géant !

Souvenirs anciens]

Dragon fossile

Course entre amis

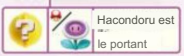
Objectif caché

Mécanismes notables

Fossile

Ennemis à surveiller

Condor-boîte
Kodéka Solvabilité
Puff-Puff



1. Insérez-le dans l'espace prévu à cet effet.

Le fossile tourne,
lorsque l'écart atteint le sommet,
pour l'intérieur
si vous sautez à l'intérieur, 10

Vous pouvez collectionner des pièces de fleurs.
Nyuushugo
Après l'avoir obtenu, à partir de la couture, ...

Passez au fossile voisin.

Nom officiel
※Ce n'est pas le nom officiel.

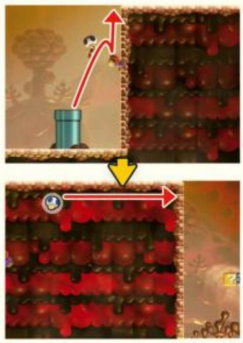
Machine Translated by Google

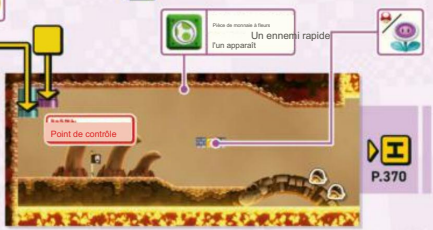
2 Terre du sentier au sommet de la falaise

Il existe un passage secret au sommet de la falaise ; il traverse
et en entrant dans le tuyau, vous arriverez à un endroit avec 10 points d'écoulement,
disponible. La falaise peut être escaladée en empruntant un bloc ailé.

En utilisant un super saut accroupi ou un saut mural

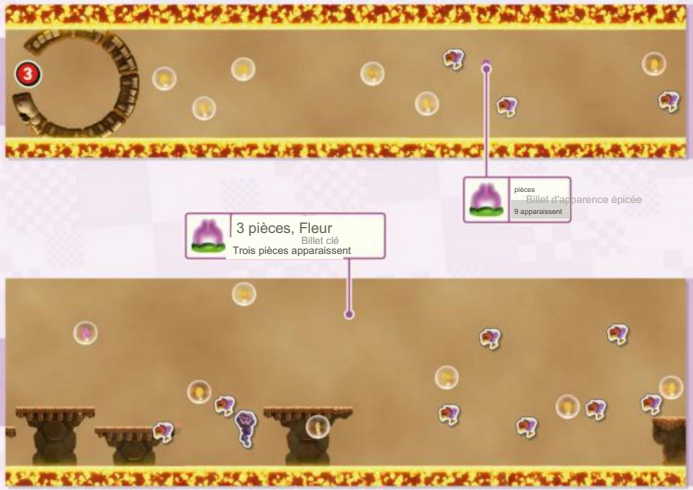
Vous pouvez grimper sans poser le pied sur le Bloc Ailé.





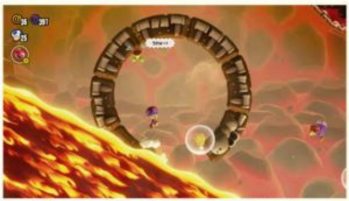
Machine Translated by Google

P.369



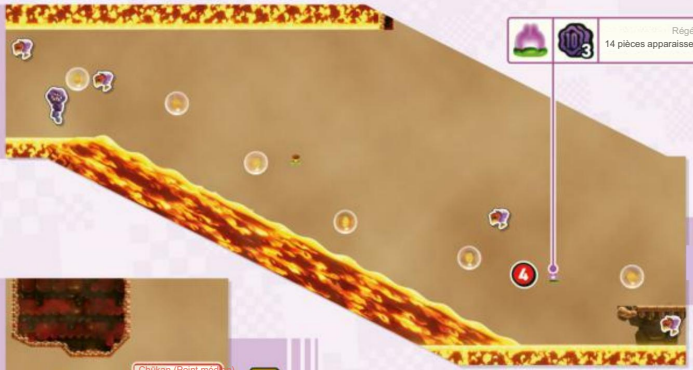
3 Entrez dans la roche pétrifiée et roulez sur la lave !

De là, entrez à l'intérieur du fossile et roulez.
descendez vers la partie jetne. La roulade vous permet de sauter au
tout en vainquant ou en évitant Hakondoru et Mokumokumo
au fur et à mesure. Si vous vous transformez en bulle, vous pouvez
En visant les bulles, la maniabilité devient plus facile et vous
pouvez gagner des pièces. Lorsque vous atteignez une pente
descendante, votre vitesse de roulement augmente ;
veillez donc à bien synchroniser vos sauts.



Lors de la transformation avec des bulles, tirez-les vers l'avant de l'ennemi. Lorsque vous atteignez une pente descendante, sauf pour la transformation
Concentrez-vous sur le saut en encoche. Si ce n'est pas une transformation en bulle, écrasez les ennemis au sol. Si vous effectuez une petite esquive en sautant, vous êtes

Machine Translated by Google



P.372

4. Récupérez les 10 pièces de fleurs qui apparaissent sur le pourtour du fossile.

Lorsque vous touchez la Fleur Heureuse en suspension dans les airs, elle roule

Des pièces de monnaie et 10 pièces de fleurs apparaissent sur le périmètre du fossile

Ils apparaissent. Le fossile s'arrête de rouler juste avant le point médian, point d'arrivée, et s'immobilise.

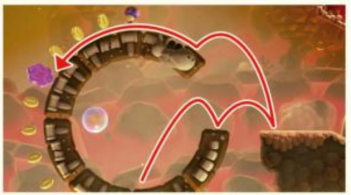
Vous pouvez ensuite vous rendre en toute sécurité dans la zone extérieure.

et les récupérer en toute sécurité. De plus, si l'engin atteint le périmètre en roulant,

Il existe également une méthode pour obtenir la pièce ainsi que 10 pièces de fleurs.

Essayez de le collecter en utilisant la méthode de votre choix.

Point d'arrivée
Roulez jusqu'à atteindre



Jimen (au sol)

Lorsque le fossile s'arrête, il aura une forme de C. Pour l'atteindre, traversez le fossé

et grimpez jusqu'au périmètre extérieur. Vous pourrez l'obtenir en atteignant le bord gauche.

Obtenez-le en roulant vers l'extérieur tout en roulant

Le premier se trouve après le do

Sautez sur la plateforme, placez-

vous au bord de l'espace et

tournez au coin pour atteindre

Ensuite, il suffit de marcher vers la gauche en suivant le mouvement de rotation du fossile.

Machine Translated by Google

P.371

Merveille

Apparaît un certain temps après la génération d'une Merveille. 2 Pièces, Fleur
Le toucher fait apparaître un ascenseur sur la lave. Une pièce apparaît.

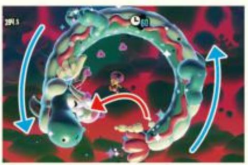
Régénération hebdomadaire

Continuez à chevaucher le Dragon Fossile vers la falaise où apparaîtra une Graine Merveilleuse

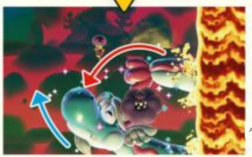
Continuez à chevaucher le Dragon Fossile jusqu'à la falaise en haut à droite
et une Graine Merveilleuse apparaîtra. Le Dragon Fossile
son corps se tord et s'enroule en vol, alors déplacez-vous avec précaution pour
chute. En cas de chute dans une cascade de lave, courez vers sa queue
et sautez sur la tête qui émerge de la lave.
Après avoir obtenu la Graine Merveilleuse, rendez-vous au tuyau qui apparaît su

Lorsque vous
vous approchez
de la lave
cascade, c'
se précipite à l'intérieur.

Foncez vers le bout de la queue



pour l'intérieur
Si elle se recourbe vers l'intérieur
et
tu te fais prendre,
tout comme quand
fossiles roulants,
sauter par-dessus le
fente.



- Approches de la lave
jusqu'au bout
de la queue, et le fossile
La tête du dragon apparaît,
Agissez donc rapidement.

Sautons de l'autre côté.

Machine Translated by Google

6 Saut en dash sans se faire déstabiliser par la rotation

Le fossile pivote vers la gauche.

L'accélération est donc importante.

Une fois que vous avez franchi la brèche dans le fossile,

se précipiter en avant d'un seul coup

et sautez.

Flèche ⬅

environ

la quantité de

加速して、竜を自在に

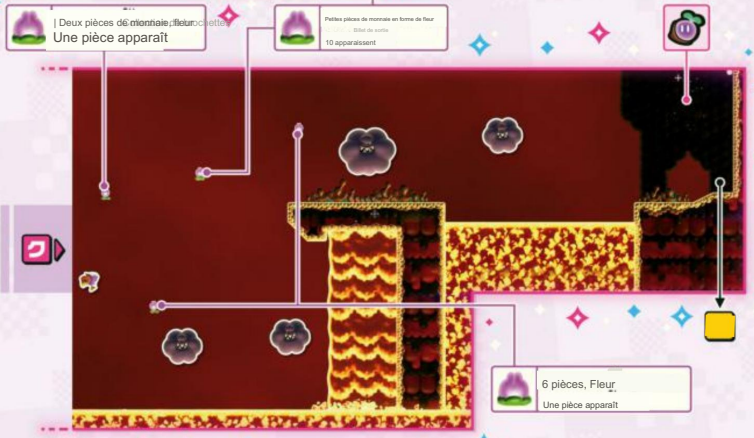
7 化石トラゴンから: Chaise

Lors d'une Merveille, vous pouvez également viser le sommet du but. Vous ne pourrez pas obtenir la Graine Merveilleuse, mais c'est simple car il vous suffit d'aller du Dragon Pétrifié jusqu'au ballon but.

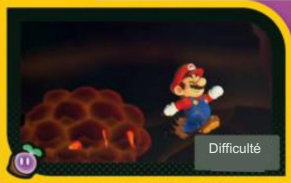
Facile

降 ⬅

へ走り、



Machine Translated by Google



Difficulté

Visite du « Magma Sea Tree : Premier poste d'observation »
Cas ancien

Défi des badges

Saut flottant Niv.2

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Noir
Bloc

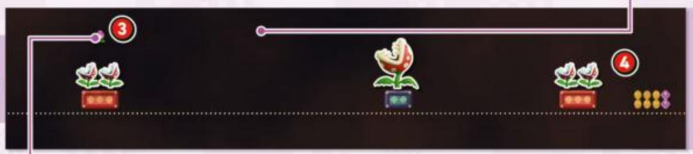
Ennemis à surveiller

Pakkun Dekabakkun
Fleur Fleur

Blocs de Chikuwa et récifs mobiles

Montez dessus et effectuez un saut en douceur

Utilisez ceci pour progresser.



1 Ne vous arrêtez pas trop souvent sur le bloc chikuwa !

Les blocs Chikuwa tomberont si vous continuez à rouler dessus.

Si vous ne pouvez pas avancer, atterrissez puis sautez sur place à plusieurs reprises pour gagner du temps jusqu'à ce que la plante s'effondre. Une fois sous la plante Piranha géante, frappez-la vers le haut depuis le dessous pour la vaincre. Vous pourrez ainsi récupérer la deuxième pièce de 10 fleurs en toute sécurité.

Machine Translated by Google

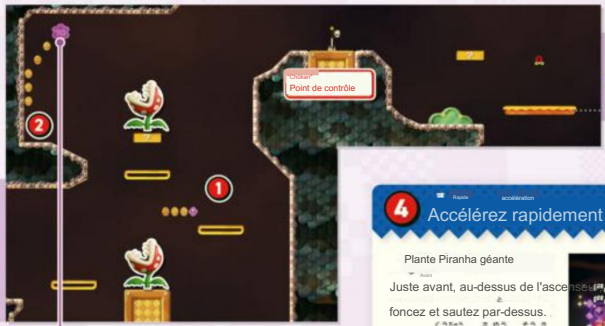
2 Du saut flottant doux

1 Coup de pied mural au sommet !

Saute vers le mur de gauche,
au sommet, effectuez un coup de pied mural vers la droite pour obtenir les 10 fleurs Flo Ten
qui Coin.

3 Touchez la fleur joyeuse pour apparaître

Passez devant une plante piranha
En sautant par-dessus, touchez le Joyeux
Fleur. Et
qui apparaissent
Ramassez les pièces.



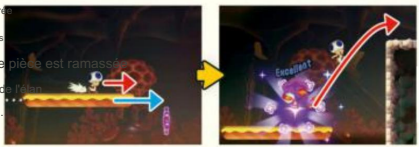
4 Accélérez rapidement !

Plante Piranha géante
Juste avant, au-dessus de l'ascenseur,
foncez et sautez par-dessus.
En vol, contrôlez la vitesse et
réglage gauche et droit
Ce faisant, ajustez votre vitesse
et atterrir sur l'ascenseur.

Autour des pièces de fleurs
Accélérez pour pouvoir vous élancer complètement.

5 3 Saisissez-le au moment où l'ascenseur descend !

Prenez le télésiège au bout de la voie ferrée
Tomber tout en étant encore dessus, et 10 fleurs
—Le sol au moment précis où une pièce est ramassée
Passez à l'action. Lors du saut, prenez de l'élan
et maintenez le bouton de saut enfoncé.
Continuez à le tenir.



Machine Translated by Google

Difficulté

Apparition : Parcours caché « L'empire souterrain de Gorobo »

Etat : Voir avec un niveau ?

Défi des badges

Niveau

Rotation flottante Niv.2

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Lan Liang
Trampoline

Soyez prudent !

En plus du Float Spin, le tra triangulaire

La maîtrise de la mpoliline requiert une certaine technique.

est nécessaire. Le point d'atterrissage est crucial.

1. Rebondissons

Si vous rebondissez sur le trampoline triangulaire, vous pouvez obtenir 10

pièces de monnaie en forme de fleurs. En empruntant le tramway triangulaire

poline, utilisez le Float Spin

Positionnement des pieds / horizontal

Synchronisez votre atterrissage de façon à pouvoir vous poser lorsque la plateforme est à niveau.

Adaptez votre approche en conséquence.

Machine Translated by Google

Obtenez 202 et effectuez une rotation flottante !

Courez jusqu'au bord de la plateforme et ramassez les 10 pièces de fleurs lorsque le trampoline triangulaire apparaît.

Sautez vers lui, et dès que vous l'attrapez, effectuez une pirouette flottante.

traverser pour rejoindre la rive opposée.

Saut-dash dans le but d'atterrir sur la pièce de 10 fleurs.

Assurez-vous que la rotation flottante ne prenne pas de retard.

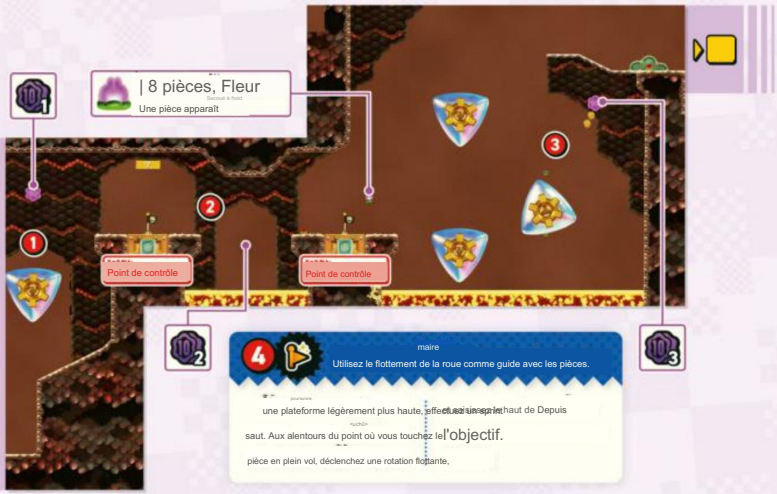
3 Restez concentré sur l'atterrissage même après la prise !

Sautez haut pour l'attraper. Continuez ensuite vers le triangle en haut à gauche.

Utilisez le trampoline pour escalader la falaise. Utilisez le flotteur.

Tournez pour ajuster le moment de votre atterrissage tout en

rester sur le trampoline triangulaire.



4 Utilisez le flottement de la roue comme guide avec les pièces.

une plateforme légèrement plus haute, effectuez un saut depuis

saut. Aux alentours du point où vous touchez le

pièce en plein vol, déclenchez une rotation flottante,

l'objectif.

Machine Translated by Google

Difficulté ★★★

Défi des badges

Niveau

Tir de vigne Niv.2

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Tiret

Soyez prudent

Apparaît : « Attention à vos arrières ! Ruines de Wulong »

Éliminer les conditions

Dash Rail + Vine Shot

Utilisez-les. Ce cours teste le seikaku (correct/précis).

précision de votre prise de vue Vine.

1. Laissez-vous porter par l'élan ascendant.

Utilisez un Tir de liane pour attraper le

Dash Rail, puis monter

avec son élan

et s'élever ; sauter du sommet

et collectez 10 fleurs

Pièces.

Nyuuhugo est resté court

Après l'avoir obtenu, un petit sprint vers la gauche

Shureru ni tsukuru Sho

Poussez le joystick gauche vers la gauche

Appuyez sur le [point/marque] et grimpez en le tenant.

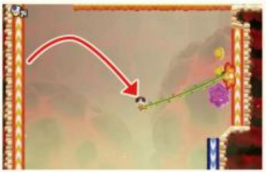
2. Sauter de gauche à droite

Saisissez le rail gauche du tableau de bord avec le Vine Shot

Montez, sautez sur le rail de pierre pour le 10

Récupérez les pièces florales à l'aide d'un tir de liane. Si vous

les manquez, essayez de les placer par en dessous.



10

Machine Translated by Google

3 Visez soigneusement et agrippez-vous !

Échafaudage

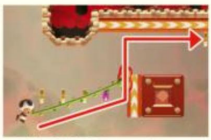
Utilisez une liane pour grimper.

viser les rails de bord courts fixés à côté des plateformes.

Le plan de la vigne doit être aligné avec les rails du tableau de bord.

alignés horizontalement.

L'astuce consiste à le tirer depuis un position où ils s'alignent horizontalement.



Pied de Saiko

Lorsque vous sautez de la plateforme finale, Saisissez le rail Dash ci-dessus.

4 Vine a tiré juste avant de tomber dans le trou !

juste avant

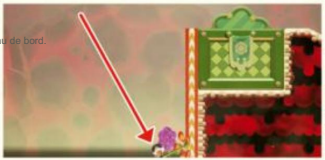
Si vous accrochez le rail du tableau de bord avec le timing du tir sur la vigne est donc

Une liane permet d'atteindre l'objectif, mais c'est critique. Si vous tombez dans le trou,

Près de l'avant

Chausser

Les 10 pièces en forme de fleur sont placées juste avant le trou. Lâchez prise et attrapez juste avant l'impact.



Si vous parvenez à réaliser un Vine Shot sur le Dash Rail — même

Si votre corps devient partiellement invisible, ne vous inquiétez pas. Visez à t

5. Publiez une vidéo Vine vers le haut

Tirer

Pied droit

Tout en sautant depuis la droite bord de la plateforme, si vous heurtez

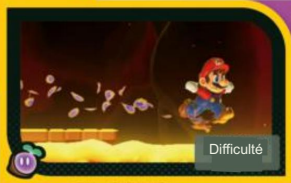
Saisir le haut du but.

En cours.

Relâchez le Tir de liane lorsque vous touchez le haut du ballon avec un Tir de liane, vous pouvez

alignées horizontalement avec les pièces en suspension dans les airs.

Machine Translated by Google



Apparaît après avoir vaincu « Souvenir ancien : Dragon fossile »
Condition / Posséder 25 graines merveilleuses ou plus (W6)

Défi du badge Onjin

Jet Run Niv.2

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Soyez prudent

Utilisez un jet run sur les rares points d'appui

Un parcours qui tient la route. Le timing des sauts en plein vol est la clé !

Utilisez la ligne pointillée comme guide pour sauter en l'

Échafaudage

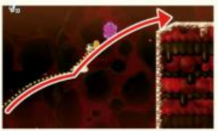
Sauter d'une plateforme inclinée et sauter à nouveau en plein air.

Collectez 10 pièces de fleurs. Timing du saut

Ligne de repère pour les pointillés

Le timing est guidé par les pointillés en arrière-plan. S'il est froissé ou plié,

Sauter en roulant.



• Pendant que

pièce, touchez-la

et remontez la falaise. Essayez ensuite ligne pointillée.

Yasu Seikatsu

La hauteur sert uniquement à sauter. Si vous êtes sur un lieu de sécurité, utilisez la ligne pointillée comme guide et sautez avec précision !

Utilisez le bloc incliné comme point d'appui !

Échafaudage

Doria Shiba

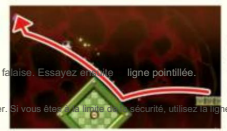
Touchez la Fleur Joyeuse au bord du mur pour incliner la plateforme verte.

et l'utiliser comme point d'appui pour progresser en zigzag.

Midori-ashiba

Voici comment procéder. Après avoir sauté de la plateforme verte, progressez à travers…

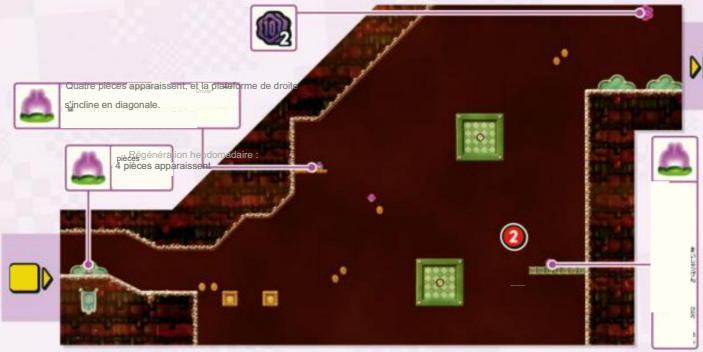
puis sautez en vous déplaçant dans les airs.



Sautez là où vous attrapez la

Le saut et l'appui sont trop rapides,

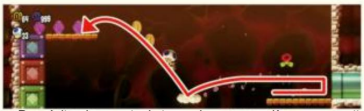
Machine Translated by Google



Visez le sol au point

Pour atteindre l'emplacement de la troisième fleur à 10 fleurs

Vous devez entrer dans le tuyau plusieurs fois et grimper sur les plateformes.



Pour éviter de percuter le tuyau du royaume, dès que vous atterrissez sur la plateforme, tournez immédiatement à gauche, puis sautez en l'air et grimpez.

4

Il y en a un. Devant la pipe du royaume tournez à gauche ici et ensuite

Ici aussi, le moment du saut est basé sur la position de la pièce.

Utilisez-le comme guide. Sautez lorsque vous touchez la touche gauche.

zone.

Machine Translated by Google

Difficulté

Kotatsuchin

Apparition : « Défi du badge d'expert : Jet »

Exigence : Réussir le niveau 2

Courir et sauter

Utilisez les panaches de poussière occasionnels pour

Déterminer les positions et procéder.

Défi du badge maître

Niveau Toumbi

Invisible Niv.2

Course entre amis

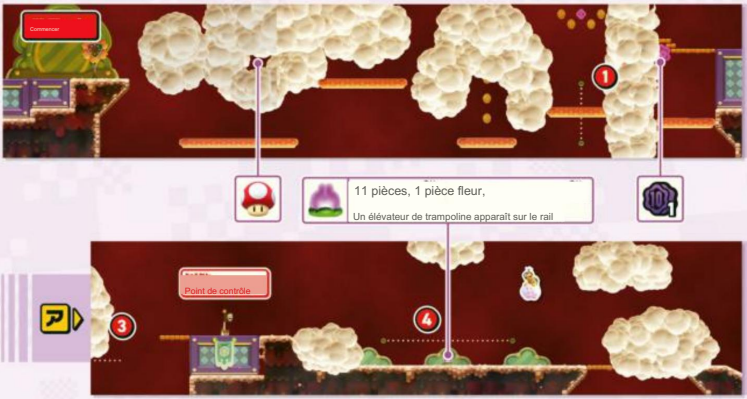
Objectif caché

Mécanismes notables

Trampoline

Ennemis à surveiller

Jouons



1 Un ascenseur à trampoline situé directement sous la pièce de 10 fleurs

Depuis le télésiège du trampoline, dirigez-vous vers le trampoline situé à droite.

Soulevez et rebondissez verticalement pour attraper la fleur n°10.

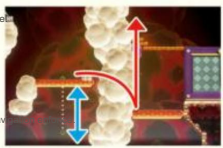
Pièce. Après l'avoir obtenue, apparaissez sur le pont. Rai

Sur le télésiège à trampoline, le nuage de poussière produit à l'atterrissage

petit pas

Tenez-vous près du jeune pont et, pendant la montée, maintenez le bouton de nav

et descendez vers la droite.



montant à droite,

Lorsque

l'avant est haut

ascendant, chute

vers la droite puis

rebondir tout droit vers le haut. Pendant ce temp

*Ce n'est pas le nom officiel

Machine Translated by Google

Lorsque le apparaît

Acquisition

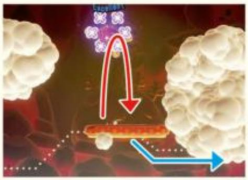
et vous vous en approchez, vous le ramassez

Le trampoline élévateur qui se déplace le long de rails

Saisissez-le lorsqu'il apparaît sous les 10 pièces de fleurs.

En utilisant la fumée et le son comme indices, maintenez la touche de saut enfoncée.

bouton à l'atterrissage pour rebondir haut.



À gauche sur le la

ou au à

jour

3. Sautez au sol avant de tomber.

Point de but

Le mécanisme de levage du trampoline tombe dans un trou au bout du rail.

Il le fera. Atterrissez avant cela.

Lors d'un saut, maintenez le bouton de dash enfoncé et sautez.

sans hésiter à augmenter la hauteur et la distance de saut.

4. Attrapez Juggem et envoyez-vous tous ensemble !

Jimen (au sol)

Lorsque vous touchez la Fleur Heureuse au sol,

Des pièces et des pièces fleuries apparaissent, ainsi qu'un trampoline élévateur sur la rampe.

Un nuage apparaîtra. Utilisez-le pour sauter haut et faire

tomber le Juggem dans le ciel. Montez sur le nuage du Juggem

et volez rapidement vers la droite pour ramasser 10 pièces florales.

pour s'emparer du haut du but.

Position du joueur

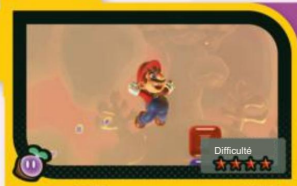
nuage de poussière qui apparaît sur la

Saute plus haut que d'habitude

Rebondissez et

essayez d'atterrir sur le Lakitu.

Machine Translated by Google



Défi du badge maître

"Niveau

Printemps Niv.2

Course entre amis

Objectif caché

Apparence

Niveau de transformation

du badge maître Invisible Lv.

État clair 2"

Mécanisme

Ennemis à surveiller

Solvabilité

Kodéka
Solvabilité

Grand
Puff-Puff

Passez les panneaux difficiles à contrôler.

Nankan

Parcours exigeant. Le bouton du tableau de bord est basique.

Maintenez la pression et continuez à rebondir.

1 Si vous sautez depuis la meilleure position

Acquisition

Peut être obtenu en traversant tout en une seule fois

Echauffement

Si vous essayez de traverser les quais un par un, vous perdrez de la vitesse et vous n'y arriverez pas. Maintenez le bouton de sprint enfoncé depuis le point de départ et Traverser d'une seule traite sans s'arrêter jusqu'au milieu.

Shissoku

Les dix pièces florales se collectent naturellement en parcourant les plateformes. Montez sur la falaise.

important

La position debout initiale est importante pour pouvoir le faire.

jimen (sol) Limite du motif

1 Depuis la limite du motif au sol, maintenez la touche de déplacement vers la droite. Depuis le bord de la falaise, maintenez également la touche de saut.

2 De la même manière que 1

Traversez les quais, laissez-vous porter par le courant et attrapez-le

Deuxième fois

La deuxième pièce de 10 fleurs traverse également la plateforme

Si vous suivez le chemin, vous y arriverez. Pour traverser avec succès, (le même)

Arbre ; la position debout initiale est importante.

Commencez à vous déplacer à partir du point de contrôle médian.

1 Depuis le drapeau, maintenez la touche de déplacement vers

Rebondissez vers la droite, et depuis le bord de la falaise, maintenez le bouton de saut enfoncé.

Machine Translated by Google

4. Vers une plateforme légèrement plus large

Descendons tous en même temps.

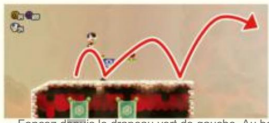
• Comme pour Yoshi, ne vous arrêtez pas—

Traversez rapidement les quais. La cible est le bloc.

jusqu'à un quai de deux cases de large. Sol

À partir de la position du drapeau vert à gauche, maintenez la touche enfoncée.

bouton et saut.



Foncez depuis le drapeau vert de gauche. Au bord de la

falaise, maintenez le bouton de saut enfoncé depuis le point de dé

3 Même si vous ratez une étape, essayez de vous accrocher.

Même si vous ratez une étape, vous pouvez écraser un ennemi

Vous pouvez viser à revenir

et rebondir, ou utiliser une plateforme

à la maison. Cependant, pour franchir complètement les points d'appui, vitesse

Donnez des coups de pied contre les côtés et les murs

Puisqu'une action est requise, au retour...

Chūkan (Point médian)

Retournons d'abord au point de contrôle.

+Tourbillons aériens répétés

Si vous le faites, retournez sur la plateforme

et réessayez ensuite.

Hirotsu ikuashi mo

Est-ce ou est-ce haut sho ku quel jour

où

Zhongshise

ければカベキ

て登れる。間が

メビンもプラス。

Machine Translated by Google

5 Restez sur la plateforme pour le récupérer !

La pièce de 10 fleurs

se balance de gauche à droite. Juste en dessous

sautez sur la plateforme inférieure, puis sautez à plusieurs reprises verticalement vers le

haut et

Attrapez-le. Une fois obtenu,

maintenez enfoncés le bouton

de sprint + le bouton de saut pour

Lorsque vous progressez après avoir appuyé sur le bouton de course + le bouton de saut, maintenez également le bouton de course enfoncé.

Rejoignez la plateforme de droite. Maintenez les touches enfoncées pour traverser la plateforme et sautez verticalement. Appuyez sur le bouton de saut pour traverser tout en les maintenant enfoncées.

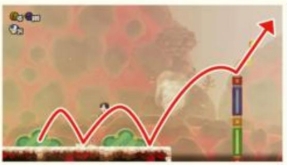
6. Une fois que vous vous êtes engagé, n'ayez pas peur — traversez immédiatement !

Si vous vous arrêtez à mi-chemin, vous perdrez de la vitesse et ne pourrez pas traverser. Soutenez les boutons enfoncés pour traverser tous ensemble et attraper le…

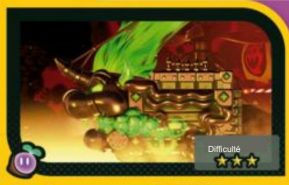
La zone est assez étroite, mais si vous ne commencez pas à vous déplacer depuis une mauvaise position, vous ne pourrez pas le ballon. Une fois que vous commencez à centrer, n'utilisez pas d'objet interdit.

Maintenez enfoncés le bouton de sprint et le bouton de saut

Entrez la direction opposée vers le ballon de but !



Machine Translated by Google



de la forêt de magma

« Navire de guerre volant »

dirigeable cuirassé

Course entre amis Objectif caché

Japon

Apparence : Clair « L'empire souterrain de Gorpbō »

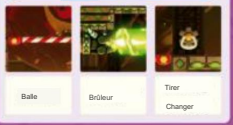
Ligne d'assaut

Lieu d'apparition

Conditions : Réparez -le et déplacez-vous vers le point d'apparition.

Attention

Mécanismes notables



Ennemis à surveiller

Utilisez l'interrupteur à tirette

Il existe de nombreuses scènes de ce genre. Approche par avion

Attention au robot volant Koopa !

Flamme Plus

1. Diminuez la flamme du brûleur et grimpez sur le rebord.

Lorsque vous actionnez l'interrupteur à tirette

Vous pouvez affaiblir la flamme du brûleur. À ces endroits, grimpez

C'est votre chance d'escalader le rebord. La flamme

Retomber

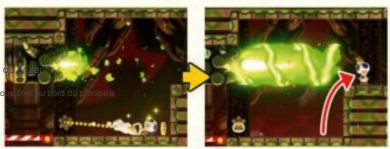
vous vous rétablirez après un court laps de temps, mais si vo lieu du précipice.

lieux, grimper

Vous ne serez pas touché.

Sauter

Lorsque le défilement redémarre, avancez.



炎を弱めた

Machine Translated by Google

L'obtenir en glissant le long d'un mur

Du bord gauche du ballon,

Glissez contre le mur pour obtenir 10 fleurs

pièces, puis utilisez le capkick

pour traverser jusqu'au guai.

places, grimper Le

défilement commence

À partir du moment où vous avez franchi l marche devant vous, glissez rapidement avec

le ballon pour effectuer un tir contre le mur. Réalisez un glissade murale pour atteindre 10, puis exécutez immédiatement un tir contre le mur jusqu'à ce point.

Descendons jusqu'à la Pièce Fleurie.

et sautez sur la plateforme où se trouvent les pièces.

3 Q Frappez le Koopa robot volant et dépêchez-vous d'atteindre l'interrupteur ?

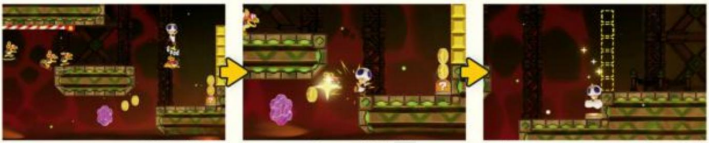
En se débarrassant du Bowser robot volant qui apparaît à gauche et à droite du bloc

et en chevauchant la balle, vous obtenez 10 fleurs

marchez dessus, portez-le et donnez-lui un coup de pied pour gagner 10 pièces de fleurs.

Attention ! Après l'avoir obtenue, évitez de vous faire attraper par le One

Hover Mech-Koop qui apparaît dans le ciel au-dessus du côté droit de la pièce. Appuyez rapidement sur pour le retirer.



Apparaît au-dessus et à droite de la pièce de 10 fleurs

Domptez le Mecha-Koopah qui plane au bord de la plate

Saisissez-le rapidement et, à partir de la gauche

Appuyez rapidement sur la question

Passez à l'interrupteur pour retirer le bloc jaune et ouvrir le p

Machine Translated by Google

4 Actionnez l'interrupteur mural à tirette

Actionnez l'interrupteur situé sur la plateforme supérieure ...et avancer alors que la flamme du brûleur faiblit.

Lorsque vous relâcherez le bouton, le défilement reprendra. donc tout avancera d'un coup.

Si vous tirez l'interrupteur à tirette vers la gauche, vous pouvez descendez immédiatement de la plateforme.

5 Vite, au commutateur point d'interrogation !

Lorsque vous appuyez sur le bouton point d'interrogation

Le plafond, le bloc jaune devant vous disparaîtra, vous permettant d'atteindre la Fleur Merveilleuse.

En suivant la balle, sprintez pour ne pas vous retrouver derrière l'écran.

Déplacez-vous en restant sur le côté droit de la écran, et lorsque vous voyez le point d'interrogation au plafond

Machine Translated by Google

Coup de pied mural sans retirer le bloc jaune !

Sans appuyer sur le bouton ?, effectuez une

Frappez le bloc jaune contre le mur pour obtenir 10 pièces

de fleurs. Après les avoir récupérées, continuez à frapper le mur

et utilisez cet élan pour dégager le bloc jaune.

Artillerie en cours

Notez que pendant le mode Merveille, les tirs de canon de Bowser peuvent

et appuyez dessus, donc

tout en attirant les tirs de canon vers une position

Là où il ne pourra pas l'atteindre, enchaînez rapidement avec un coup de pied mural.

Utilisez votre main

toucher le jaune

Clou

oh non

2 Ka

Tournez sur vous-même

et bénéfice.

7. Secouez-vous des vibrations qui arrivent le long des rails

Lorsque vous appuyez sur

interrupteur à point d'interrogation sur le

plateforme, une petite plateforme jaune clair

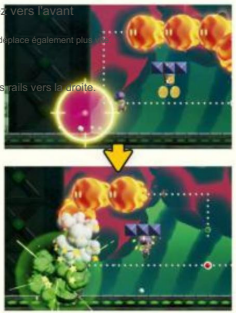
rapidement. Le bloc disparaît et les rails se connectent.

Il avancera donc de ce côté — foncez vers l'avant

Ainsi, vous ne vous ferez pas prendre. La balle se déplace également plus

en courant

Vous pouvez également vous déplacer le long des rails vers la droite.



Machine Translated by Google

8. Diminuez la flamme du brûleur à l'aide des deux interrupteurs à tirette.

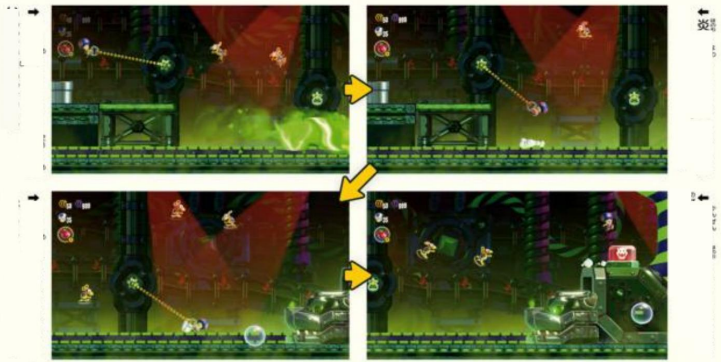
Utilisez les deux interrupteurs à tirette situés à deux endroits différents pour réduire la flamme du brûleur géant.

tout en vous dirigeant vers l'interrupteur rouge situé à l'extrémité droite de la carte

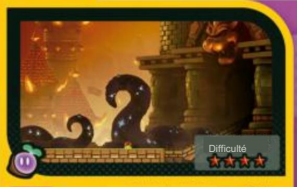
Visez l'interrupteur. Dirigez-vous vers le deuxième interrupteur à tirette.

Premier interrupteur à tirer. Lorsque le Hover Mech-Koopa

s'approche, relâchez brièvement l'interrupteur à tirer et occupez-vous-en.



Machine Translated by Google



*Jukai

Palais de la Mer des Arbres Magman

Course entre amis

Objectif caché

Secours mobile

Apparence

Condition : Posséder 15 Graines Merveilleuses ou plus de W6

Mécanismes notables

Ennemis à surveiller

Fossile

assez

Bo-bo (onomatopée)

et vaporiser de l'eau Qui

Utilisez judicieusement un bocal rempli de glace.

Le point essentiel est le suivant : tout au fond,

Combattez Bowser Jr. !

Pièces de monnaie fleuries

L'un apparaît

bloque

Chevauchez le fossile et plongez sous le plancher

Empruntez le dispositif roulant venant de la droite.

Il se déplacera vers la gauche.

Si vous continuez vers la gauche, vous pouvez

et plongez sous le point de départ pour en collecter 10

pièces de monnaie en forme de fleurs. À l'endroit où le fossile est interrompu

lorsque vous le traversez,

essayer de monter sur le fossile.

Ce n'est pas le nom officiel.

Machine Translated by Google

En cours

2. Faites attention aux signes d'apparence au fur et à mesure !

Avancez avec prudence à cause de la fumée noire qui s'élève de la vue. Si vous avancez jusqu'ici, au plafond

Avertissement : des flammes et des ennemis sont émis par la fumée noire dans cinq directions.

Ici, à côté des flammes, Bo-Boa apparaîtra au plafond.

Si de la fumée noire s'élève, faites attention à votre courte destination et poursuivez votre chemin. Si vous trouvez un endroit où vous pouvez, vous remplir d'eau jusqu'à une repartir.

Bōbō est rempli d'eau

Frappez le bocal une fois et ce sera un one-shot

Peut être vaincu avec . Transformation en bulle

L'heure de est également efficace.

3 All

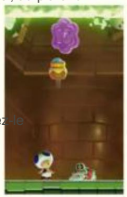
Si vous avancez jusqu'ici, au plafond

A apparaît. Maintenant

Comme il tourne, apportez-le

plus près de toi

plus qu'à ce qui s'agit.



Vrai Fu

Coup!

Une fleur merveilleuse apparaît lorsqu'on arrose

et vaporise de l'eau.

Fleur fonée. Protéger, bloc rempli d'eau jusqu'à une

Avancez d'une certaine distance et versez l'eau. Lorsque vous provoquez

la Merveille, plongez-vous dedans dans cet état.

Machine Translated by Google

5 Traverser le plafond

Durant Wonder, vous vous transformez en Purupuru, et vous

Et c'est ainsi. Juste après le début de Wonder, la surface du fossile

Dirigez-vous vers l'extérieur. De là, rejoignez le quai de droite

Suivons l'arrière de la plateforme. Le prochain fossile , puis jusqu'au bout, arrêtons-nous.

Quand on monte dessus, ça se met à rouler,

alors continuons jusqu'à la plateforme suivante.

Pendant que le fossile roule, vous pouvez rester à l'extérieur, mais à certains endroits,

Vous pouvez entrer par la fente pour ramasser les pièces.

Plongez au cœur du fossile avec 6 Wonder

Il est recommandé

Pénétrez entièrement à l'intérieur du fossile

Si oui, cela peut être

obtenu facilement.

Quand le fossile s'arrête de rouler, suivez la surface.

et entrer par la fissure.

Remontez le sentier des fossiles depuis le plafond

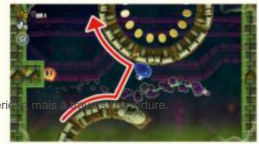
Parce que Karon et

Accrochez-vous au fossile en mouvement et

grimpez vers le haut.

Si vous grimpez jusqu'au sommet, c'est une merveille

À partir du bord droit du plafond, on peut obtenir une graine en rotation.



Déplacez-vous sur la surface du fo

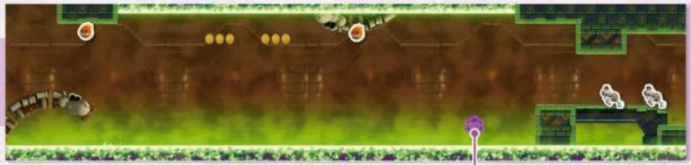
et, là où les espaces entre les fossiles se

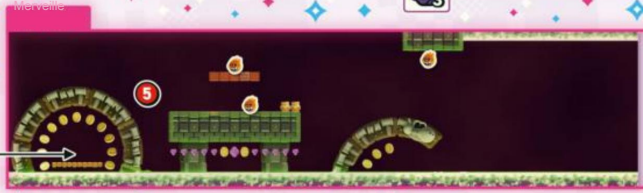
rétrécissent, sautent

s'accrocher au

fossile supérieur.

P.393





P.393

Machine Translated by Google

8 objets obtenus en tombant

Après avoir obtenu la Graine Merveilleuse, tombez au sol.

Cela suffira ; cependant, si vous possédez le parachute à chapeau,

vous pouvez récupérer les objets situés à gauche et le parachute.

Vous pouvez récupérer ces objets. Tout en prenant le Wonder S

Descendre lentement.

Vous pouvez à peine

Saisir de la main droite

c'est très serré.

8

透

透

Possible fu

P.396

7

6

Machine Translated by Google

9 VS Répondez à la silhouette de Wonder Bowser Jr. et à ses clones !

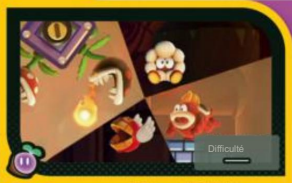
Comme lors des combats précédents, attaquez Wonder Bowser Jr. en il tape du pied lorsqu'il sort de sa coquille, le frappant avec des boules de feu, etc. Dans ce combat, à chaque fois que vous Le mettre à terre entraîne un changement en trois étapes. Premièrement

Shadow Change, un excellent clone multi-étapes. Dans une étape, la carte se transforme en ombres. Dans la deuxième étape, deux apparaissent. Dans la troisième étape, deux clones apparaissent et la carte devient Il devient plus difficile de s'en apercevoir à ce moment-là, mais les clones sont difficiles à distinguer, alors regardez attentivement et visez le vrai.

en faisant cela quelle rotation

La personne se déplace au niveau tout en observant les choses ! la lumière

Machine Translated by Google



Vaincre et avancer !

Colisée Magmano

Ami
Course

10 Fleurs
Pièces

200秒/150秒/100秒

Affrontez le « navire de guerre arboricole Magmano »

État : Réel

Quatre types d'ennemis apparaissent. Marocains et

Les Gashigashi de recherche sont faciles à vaincre avec l'

La transformation est recommandée.

Mécanismes notab

ON/OFF
Changer

Ennemis à surveiller

Morokon

Recherche
Gashigashi

1. Visez le point d'atterrissage de votre saut.

Avec les Pierres Brûlantes, les Marocains se mettent rapidement à sauter. Alors sautez sur le palier supérieur et atterrissez sur leur tête. Si vous vous transformez et rebondissent, alors visez leurs points d'atterrissage lors d'attaques rapides. Les Marocains se précipiteront dans les bulles.

Faites ceci : lorsque vous piétinez, anticipez le saut de l'adversaire et visez. Comme ils sautent, il est donc facile de réduire leur nombre.

*Ce n'est pas le nom officiel

Machine Translated by Google

2. C'est une chance lorsqu'ils s'approchent de la pièce de 2.

Le Gashigashi de recherche va manger les pièces de monnaie à proximité,
Et lorsqu'il n'y a plus de pièces, il se dirige vers le joueur. Des
pièces apparaissent lorsqu'on touche une Fleur Joyeuse.
De plus, les pièces qui disparaissent des tuyaux réapparaissent.
Utilisez-les comme appât sans les ramasser, puis une fois les
Gashigashi rassemblés, visez-les pour les vaincre rapidement.

Éloignez-vous immédiatement lorsqu'il commence à se diriger vers le joueur.

Attaquez en transportant le soldat Hanabi !

Écrasez les soldats Hanabi qui sortent de

Utilisez le tuyau et des feux d'artifice pour vaincre tous
les ennemis au bord du puits. Les feux d'artifice sont tirés verticalement vers le haut .
Pour les plantes piranha et les plantes piranha de feu qui
entrez et sortez du tuyau, frappez les feux d'artifice quand ils les percent

Machine Translated by Google

4 Séparez-les rapidement d'un coup sec vers le haut, depuis le bas.

Devant Attaque

Fire Gapon est dangereux à attaquer de face ou lorsqu'on tente de le plaquer.

Par conséquent, reportez-vous au diagramme ci-dessous 0~0

Jumpon

Dans cet ordre, poussez vers le haut depuis le bas pour les vaincre. Également,

Détails de l'attaque de transformation requise Sauf

Ils doivent être vaincus par l'attaque de transformation de Fumuka, mais tous les autres peuvent être vaincus d'une manière différente.

À partir de 0~, utilisez le coup de pied Kape

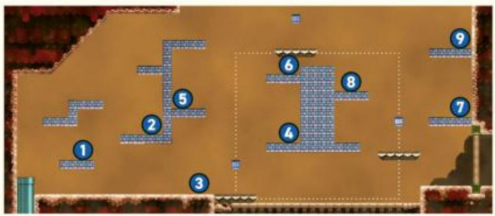
Poussez vers le haut. Cette méthode est recommandée même dans le cas du rapidement

Bien que ce ne soit pas la méthode la plus rapide, si vous les battez rapidement

Temps écoulé dans la zone

Vous pouvez progresser en environ 26 secondes. Si vous atteignez cette carte, vous pourrez également obtenir 10 pièces de 3 autres acquisition écrite

Vous pouvez également obtenir autant de pièces.



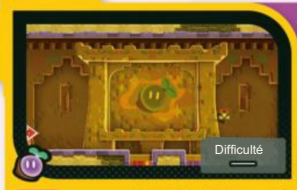
Une petite montée

L'ascenseur est commandé par un interrupteur marche/arrêt.

Relevez légèrement l'ascenseur, et depuis l'ascenseur, da

Utilisez un saut éclair pour vous propulser vers le haut.

Machine Translated by Google



Place

Place de tous

Les secrets de la Place des Objets

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Rocher roulant

Ennemis à surveiller

Fantoche

Visite de « Magma Sea Tree : Premier poste d'observation »

Enquête sur le cas

Résolvez des énigmes pour collectionner des trésors merveilleuses

Collectionnez-les. Capacités de transformation et secrets

Les blocs sont essentiels pour terminer le niveau.

1. Brisez les murs avec le Rolling Rock

Si vous détruisez le mur avec la Pierre Roulante, vous pourrez obtenir une Merveille enfouie

Comment

Pièce. Faites rouler le rocher roulant sur la droite.

Transformation : Fleur d'attaque

et pousser le rocher en utilisant l'attaque de la trompe de la transformation en éléphant.

3. Glissez-vous à travers le mur depuis l'ascenseur !

Utilisez la transformation Drill pour atteindre le deuxième ascenseur.

Remontez du sol. Plongez dans l'ascenseur ; avec la transformation

en éléphant, utilisez l'attaque de la trompe pour créer un blocage invisible spécifique aux personnages. Si vous touchez le mur, déplacez-vous vers la droite et vous pourrez accéder aux espaces cachés, grimper au plafond dissimulé

L'ascenseur se déplace le long du rail. Une fois immergé, vous pouvez

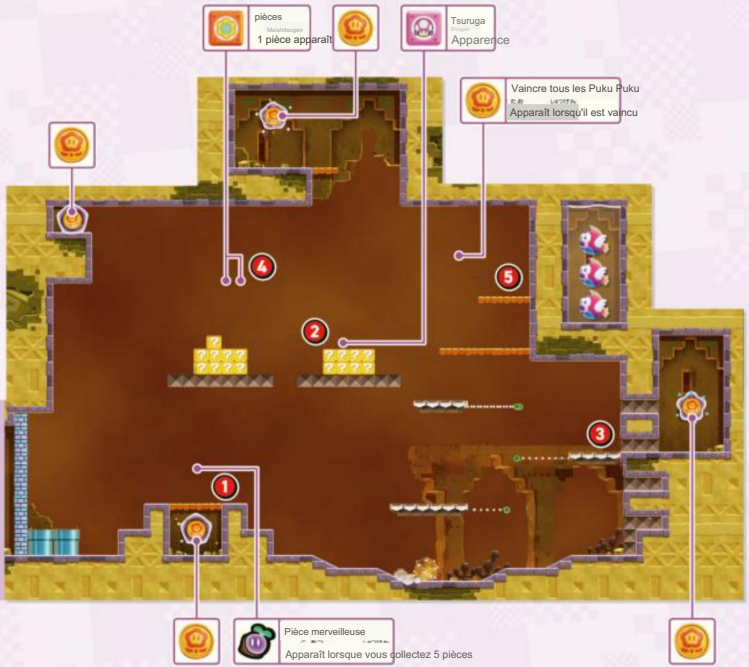
vous glisser vers la droite au contact d'une paroi.

Étirez la vigne jusqu'à la pièce cachée sous le plafond

Du gloussement, étendez une liane. Si vous grimpez, le plafond est caché.

Vous pouvez obtenir la Pièce Merveilleuse qui se trouve dans la pièce.

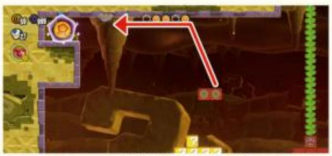
Machine Translated by Google



4 Grimpez au plafond pour l'obtenir

Produisez le bloc transparent spécifique au personnage de Daisy, puis transformez-vous en foreuse pour creuser le plafond.

Si vous continuez à gauche à partir de là, vous arriverez à une Pièce Merveilleuse.



Le bloc transparent exclusif au personnage de Daisy apparaît lorsqu'on le pousse. Sous le bloc transparent, et puis il apparaît. Ensuite, il suffit de se déplacer le long du plafond.

Vaincre trois Bubblies en utilisant des bulles

Si vous battez les trois Puku Puku à l'intérieur du mur, une Pièce Merveilleuse apparaîtra tout près. Frappez le Puku Puku avec une bulle.

Si vous êtes dans une bulle, vous pouvez traverser les eaux. Transformez-vous à la Fleur Bulle au point de départ.

Machine Translated by Google

Faites une pause

Une courte pause

Le matériel usé était éparpillé ici et là.

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Pierre chaude

Soyez prudent

Apparaît "Rue brûlante"
Condition : Effacer via l'objectif caché

un cours facile pour obtenir une Graine Merveilleuse

Parcours. Refroidissez les pierres brûlantes en vous transformant en éléphant

et continuez à refroidir les roches.

transformation

1. Utilisez la transformation de l'éléphant pour refroidir le "Achi Achi"

Utilisez la transformation en éléphant pour [illegible] depuis [illegible].

Tout en aspirant l'eau à une source d'eau [illegible]

versez-le sur l'Achi Achi

Des pierres pour les refroidir. Si

vous refroidissez les six pierres Achi Achi, une Graine Merveilleuse apparaîtra.

Une Graine Merveilleuse apparaîtra.

2. Au-delà de la falaise

Pièces de monnaie fleuries

Escaladez la falaise et allez à gauche

Machine Translated by Google

Fonctionnalités bonus après la partie

Conditions) Réalisation

Remplissez les conditions et remportez six médailles !

Sélection

Après avoir visionné la fin, une médaille apparaîtra sur l'écran de sélection de l'utilisateur.

écran. Une médaille y sera affichée. Les médailles sont répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Existe de 1 à 6, et regardez la fin

Celui que vous pouvez obtenir correspond à 1. Fin du jeu

Avant et après Obtenir

2 à 6 médailles, que ce soit avant ou après le « A »

Essayez aussi de relever des défis !

Conditions d'acquisition de médailles

Médaille Passionnée	Conditions d'acquisition
1. Regardez la fin	
2	Obtenez toutes les Graines Merveilleuses, à l'exception de « Badge Ultra Championnat : En Parade ».
3	Obtenez les dix pièces florales, à l'exception du badge « Ultra Championship : En parade ».
4	Attrapez le haut de chaque ballon de but et atteignez le but, à l'exception des ballons « Ultra ». Insigne de champion : En parade »
5	Obtenez tous les types de badges
6	Adresse du poids total du véhicule Obtenez tous les types de panneaux

↑ Écran de sélection de l'utilisateur. Obtenir

Affiche la médaille correspondant à ce poste

Le secret du « Bonus Or Riche en Pièces »

« Bonus doré riche en pièces »

Les cours sont disponibles, sauf pour les trois premiers cours de W1, et

quand vous perdez une partie dans W2–W6 et les Îles Fleuries

, un lieu précis dans ce monde

spécifique

L'emplacement semble

apparaît à cet endroit. Cependant, après avoir terminé le jeu, il se peut qu'il disparaisse.

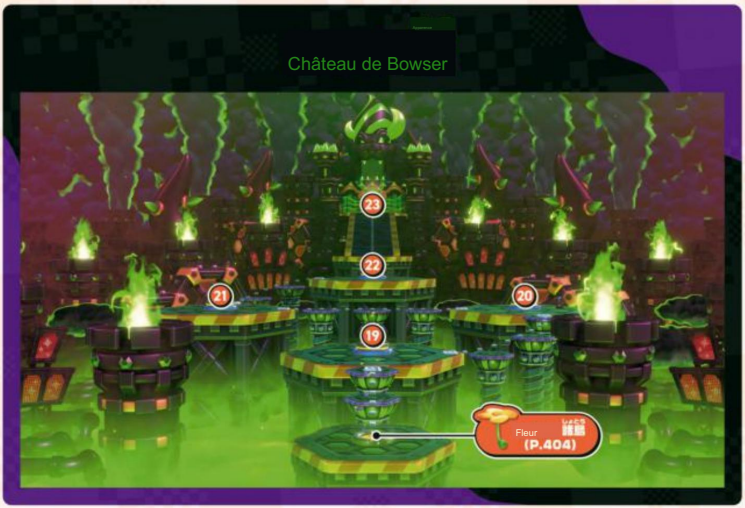
Il apparaîtra dans l'état où il était lors de son apparition, alors gagnez des pièces

Le hasard. Il disparaît après une seule tentative, mais

Il réapparaîtra ensuite lors d'un autre game over.

Machine Translated by Google

Îles des Fleurs



Machine Translated by Google

Oukoku (Royaume) chūshin

Le centre du royaume qui permet de voyager entre les mondes.

Une fois la zone W1 validée, vous pourrez venir ici.

Vous pourrez continuer. De plus, au centre se trouve le château de Bowser.

Îles des Fleurs. Les entrées de W2 à W6 sont habitées, et les Grandes Graines pour W1 à W6

sont situés là ; en déverrouillant chaque porte

Et en les rassemblant tous, l'entrée s'ouvrira.

1. Le territoire de Hyden qui éclate en un "Danois !" P.407

Kaisen doukutsu (grotte côtière)
2. Grotte côtière de Yokodori P.411

3 Escalade avec des sarbacanes : Le Nid de Fukiyan P.418

4 Tempête menaçante ! Averse torrentielle ! Montée p.422 La maison de Popplin le pêcheur P.406

5 Grotte pleine de blocs de joyaux P.428

6 Appétit vorace — La grotte rongeante P.432

1. Le plant d'Angri qui mange de tout P.436

8 Jardin Yutakana Daichi Bucken P.440

9 Défi des badges : Coup de dauphin P.446

niv. 1 1 Défi des badges : Coup de dauphin P.449

niv. 2 Défi des badges : Tourbillon flottant niv. 1 P.452

1 Course, natation et course Hana-chan P.454

Combien de grottes
13 Course de la grotte Hana-chan P.458

14 Cuirassé Shoto (cuirassé volant insulaire)
Cuirassé volant des îles aux fleurs P.464

Vaincre et avancer ! Colisée des Fleurs P.468

1. Homme à tout faire P.405

10. Bricoleur 2 P.405

1 Longue course meurtrière P.470

2 Barricade à boucle électrifiée P.476

Attaque surprise
2. Passez deux fois ! Poursuite du tueur P.480

2 Knuckle Festival ~King Beats You Up!~ P.486

La bataille finale ! Wagahai sur scène p.494

Informations sur le déblocage mondial

Les portes qui servent d'entrées aux zones W2 à W6 sont des portes fleuries.

Débloqué lorsque vous aurez collecté un certain nombre de Graines Merveilleuses sur les îles.

C'est possible. Le nombre de Graines Merveilleuses requis est le suivant.

Comme indiqué. Si vous possédez suffisamment de graines, la porte s'ouvrira.

Ce faisant, les spirales disparaîtront, permettant

vous permettre de vous rendre dans ce monde.

Nombre de graines merveilleuses nécessaires pour débloquer les entrées des mondes W2 à W6

Informations générales sur le magasin

×2

Il y a deux magasins généraux, et les articles qu'ils vendent sont différents.

Est présent. À la boutique de bricolage , des articles utiles sont disponibles.

Des blocs apparaissent ! Je vends un badge qui provoque l'apparition de blocs.

Les graines Wonder Seeds peuvent être achetées une à la fois.

Articles à vendre

Tout O		N'importe qui	
! Bloc Apparence	10	Merveille Graine	100
Merveille Graine	100	Champignon 1UP	5
Champignon 1UP	5	Champignon 1UP	20
Champignon 1UP	20	Loterie à panneaux	10
Loterie à panneaux			

Machine Translated by Google

Informations sur la maison de Popplin, passionnée de pêche C×1

(Il semble s'agir d'un fragment : « otozu » — interprété comme faisant partie de « visiter » et déjà inclus)

Si vous visitez la maison de Popplin, passionné de pêche, vous

vous recevrez une Graine Merveilleuse. Ensuite, lorsque vous

Éclairer certains mondes, Popplin, passionnée de pêche, le fera

Ils apparaissent près de l'entrée de ce monde. Si vous leur parlez, ils vous

révéleront le contenu de la bouteille à message qu'ils ont repêchée.

Ils vous le diront. Après avoir nettoyé les zones W4 à W6, leur emplacement

Le contenu de la conversation change à chaque changement de lieu. Finalement,

vous indiquera le nombre de Goombas que vous avez vaincus jusqu'à présent.

En arrivant aux Îles Fleuries par W1, vous rencontrerez d'abord Popli, le passionné de pêche,

et rendez-vous chez N. Recevez une Graine Merveilleuse.

Emplacement de Popplin, un village passionné de pêche

Après avoir effacé le W2

•À droite de l'entrée du W2

Il/Elle est là.

Il/Elle transmet un message à propos de

Après avoir effacé le W3

Après avoir effacé le W3,

vous vous tiendrez à gauche de

Vous pouvez entendre un

message concernant la transformation de Lyl

Après avoir validé les W4 à W6

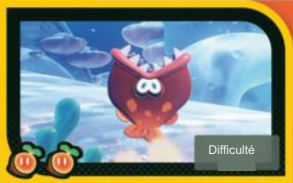
Près de l'entrée du monde récemment nettoyé, leur emplacement

La première fois, ils vous donnent une pièce Fleur.

Information

Informations cachées sur les pièces

Machine Translated by Google



Bang ! Ça sort

Territoire de Haiden

Course entre amis

Objectif caché —

Défi : Visitez la maison de Popplin, passionnée de pêche

Boîtier Ancien

En cours

Haiden qui mord depuis le sous-sol sont dangereuses. Obtenir l'insigne « Coup de dauphin » facilite la nage.

Mécanismes notables

Courant d'eau

Ennemis à surveiller

Hyden

À bientôt Mew

pièces

12 pièces apparaissent

P.408

1. Faites en sorte que Haiden brise les blocs durs

Caché sous un bloc dur

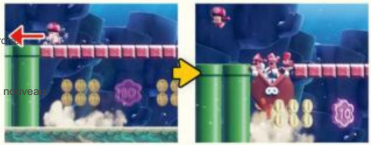
Approchez-vous d'Haiden et essayez de l'inciter à mord

Qu'ils brisent le bloc dur. Il y a un

Si elle est endommagée à ce point, Hyden mordra à nouveau

Attire le vent ; 10 pendant l'ascension

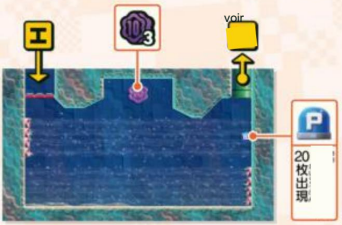
Collectionnez les pièces de fleurs.



*Ce n'est pas le nom officiel

Machine Translated by Google

P.407



Au sol qui évite l'acidité

Si vous entrez dans le canal de groupe, vous pouvez aller à

Emplacement des 10 pièces florales. Hyden et Shiumi se trouvent à proximité

Utilisez la Super Star qui se trouve devant vous.

Plafond Bu
Bien manger

Rien de

Middle Su

Trente lianes tombent au fond de l'eau

tomei (transparent)
Bloc de plafond transparent

Faisons pousser une vigne vers le bas

et agrippez-vous à la vigne.

Si vous descendez, à contre-courant

Il y a un endroit caché avec 10 fleurs

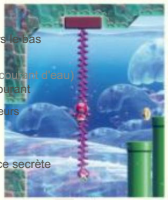
Tu peux y aller. Dans la pièce secrète

Il y a 10 pièces de fleurs

et un interrupteur P

qui génère des pièces bleues.

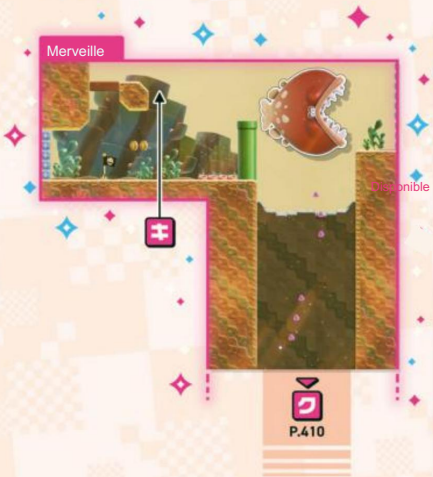
Suiryū (courant d'eau)



La vigne s'étend dans le trou.

Saisissez-le et descendez.

Machine Translated by Google

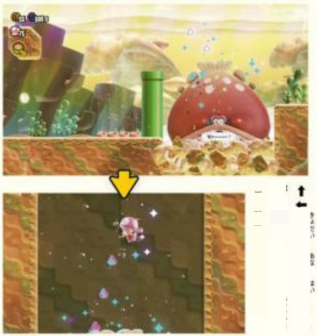


4 Suivez Wonder Hyden

Suiryū (courant d'eau) Naka

Il arrive que la fleur merveilleuse soit emportée par les courants.

Alors touchez-le vite. Une fois que vous êtes devenu Wonder, poursuivez en poursuivant Wonder Hyden.



5. Tout en esquivant cinq Wonder Heidens, collectez des Wonder Pieces !

Une fois arrivé au coin de la carte, commencez à collecter des merveilles.
Pièces. La première est
obtenu lors d'une merveille Heiden
Il tourne à droite et le mur
s'effondre. Pour les pièces 2 à 5, attirez le Wonder Heiden
pour s'accrocher afin que le mur s'effondre
Ramassez-les au passage. La méthode pour les attirer est la même que pour Ha.
iden. Positionnez-les à l'endroit où vous voulez qu'ils mordent
Arrêtez-vous à cet endroit, et lorsqu'ils s'approcheront de vous,
Déplacez-vous immédiatement à gauche ou à droite.

はい
Yasu ko
partie supérieure complète
que
phase là
En main
gaucher
grand de
direction du corps
Sur
のて、かわすとき
ッキに泳ぐこと。

6 Sautez avant que la plateforme ne soit détruite !

Si vous effectuez un saut en dash depuis
la plateforme aéroportée,
vous pouvez saisir le sommet de
L'objectif. Cependant, il ne faut pas s'arrêter : Hyden prend
appui sur l'eau en contrebas de la plateforme
être détruit. Une fois que vous
vous précipitez sur la plateforme,
le bord droit, et saute.

Machine Translated by Google

grotte côtière

Grotte de la plage de Yokodory

Course entre amis

Objectif caché —

Apparaît : « Visite chez Boblin, passionné de pêche » Floride »

Possèder deux ou plusieurs Graines Merveilleuses des îles Wa

Plongez rapidement pour attraper les pièces

Yokodori apparaît. La merveille est,

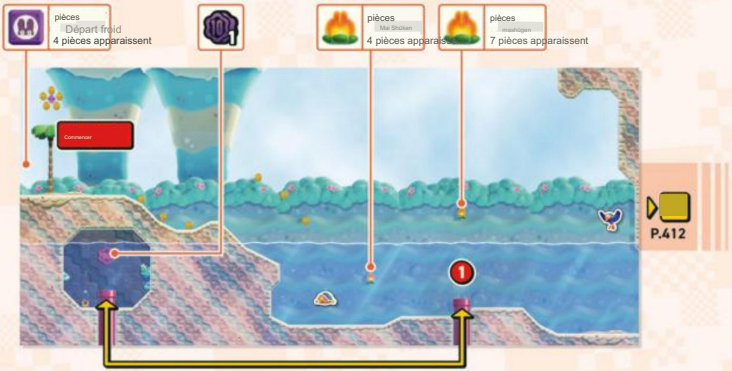
La surface et le monde sous-marin sont inversés !

Mécanismes notables

Débit d'eau*

Soyez prudent

Yokodori Unir Suppoko



Suiryû (courant d'eau) saka

Entrez dans le tuyau à contre-courant.

Suiryû (courant d'eau) Donan sous-marin

Tuyau sous-marin d'où jaillit de l'eau

Si vous entrez, une place vous attend pour 10 pièces de fleurs.

Vous pouvez y aller. Pour entrer dans le tuyau, (Dorf)

Soit vous vous précipitez dans l'entrée avec un

Donnez un coup de pied d'encre ou nagez avec la carapace de Suppoko pour gagner de la vitesse.

Tu devrais améliorer ta carte.

sol et bouche

Faire

pour abaisser la coupe horizontale

allumer/éteindre place po

aller

la raison est

de l'épaule

entrée de

*Ce n'est pas le nom officiel

Machine Translated by Google

Apparition du calendrier Plateforme Hgh

2. Si 2 blocs apparaissent, allez en hauteur.

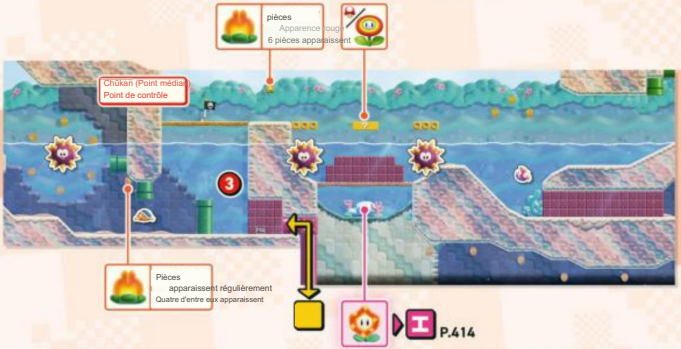
Si l'affichage par blocs est activé, ils s'alignent verticalement.

Plateforme haute

Un bloc apparaît, et vous pouvez atteindre la plateforme supérieure avec des emplacements AC, grimper sur la plateforme supérieure
pour grimper. Sur la plateforme élevée, vous pouvez obtenir un champignon 1-Up.

Les fleurs PPy vous permettent de gagner des pièces.

6 pièces, une fleur
Une pièce apparaît



Machine Translated by Google

3. Cassez le bloc de briques pour continuer.

Dix pièces de fleurs sont ce qui est simple, mais si vous

Situé au-delà du tuyau, si vous n'avez pas l'équipement nécessaire, brisez-le avec la carapace du Ssuboko situé plus loin. Le bloc de briques peut être facilement cassé avec un coup de pied de dauphin.

⬅ Utilisez le shell

Lors de son utilisation, porter le coquillage et traverser le courant d'eau

tuyau, puis donnez-lui un coup de pied devant

Les fleurs joyeuses apparaissent successivement apparaissent. Si vous touchez le troisième

10 pièces de fleurs apparaissent

⬆ Dix pièces florales apparaissent grâce aux Fleurs joyeuses. Évitez l'Unira pendant ses apparitions répétées et touchez les Fleurs joyeuses qui apparaissent successivement.

4 Suivez la lueur de la Fleur Heureuse

Touchez la Fleur Heureuse dans l'air, laissez tomber le chikuwa bloc, et le prochain Happy apparaîtra

Touchez la fleur. Une lumière volera alors vers la gauche.

Une Fleur Merveilleuse apparaîtra. Nagez en suivant la lumière. et touchez-le.

Touchez la prochaine Fleur Heureuse et la Fleur Merveilleuse apparaissent

P.415

⬆ Nagez vers la gauche dans l'étroit passage sous-marin. Ah Une Fleur Merveilleuse apparaîtra.

Machine Translated by Google

L'oursin à droite roule le mécanisme

Merveille

Ça roule ici.

5

Régénération hebdomadaire
5 pièces apparaissent

P.412

pièces

5 Utilisez l'oursin pour atteindre les petits emplacements des pièces de fleurs

Lorsque vous faites rouler l'oursin, il déplace le niveau inférieur vers la droite et casse les blocs de briques.

Si vous poursuivez ainsi

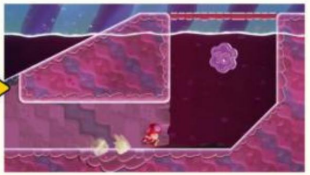
passage, vous pouvez collecter une grande quantité

nombre de petites pièces de monnaie en forme de fleur.

et

6. Poursuivez votre chemin le long du passage créé par Unira.

Pour les obtenir par la voie normale plutôt que par une Merveille, consultez



Machine Translated by Google

7 Faites-le porter par Yokodori

Vous pouvez également casser le

sera emporté, alors faites attention !

8 Yokodori

Battez-les tous en même temps !

Quand le Yokodori tout

plongez immédiatement, utilisez

le bloc rouge des prisonniers de guerre à prendre

les sortir ensemble. Si vous avez

Battez-les tous, et 13 pièces apparaîtront.

Machine Translated by Google

9 Suivez le passage du courant d'eau

Suivez le courant d'eau du tuyau tout en visant la Graine Merveilleuse. Un courant d'eau est généré par la Fleur de Pisse, alors profitez-en !

Aux endroits où les pièces Tiny Flower sont disposées en cercle, utilisez l'Uni

Début — grand Kan Chika

Passez entre les créatures La. Le premier gros tuyau à proximité est un Hap

en haut à droite

Dirigez-vous vers le coin supérieur droit. Lorsque vous approchez de

la Graine Merveilleuse, prenez-la rapidement avant que les ennemis Sukku/Boko ne se rassemblent

• Petite pièce de monnaie en forme de fleur

Touchez la Fleur Joyeuse située au-delà.
Touchez la fleur pour
suivre le courant d'eau du grand tuyau.
Suivez le courant d'eau du grand tuyau. Tournez à droite.
Allez rapidement en haut à droite.

• Autour de la Graine Merveilleuse
Suiryū (courant d'eau)
...sur lequel un cours d'eau transporte le su

Les Yippoko se rassemblent.
Wanda doit agir avant leur nombre

Récoltons la graine.

Machine Translated by Google

Nyūshuko

10 Après avoir obtenu la Graine Merveilleuse, tombez jusqu'en bas.

Nyuushugo Jimen (sol) Chute

Après avoir obtenu la Graine Merveilleuse, celle-ci tombe au sol et le royaume

Passez le tuyau de distorsion. À l'intérieur, des pièces sont suspendues.

Yokodori apparaîtra, donc si vous le battez, après avoir atterri

Vous pouvez ramasser des pièces. Mettez aussi le parachute du chapeau.

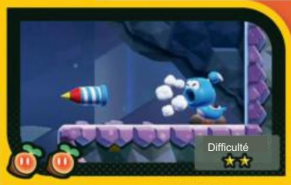
Si présent, vous pouvez également passer du point d'acquisition de la Graine Merveilleuse au passage en bas à gauche.

Vous pouvez y aller, mais il n'y a pas d'articles particulièrement nouveaux.

Chute

Si vous battez Yoko Dori et d'autres tandis que En tombant, les pièces qu'ils transportent tomberont

Machine Translated by Google



Apparaît : « Grotte côtière de Yokodori »
Condition A

Escalader à l'aide de sarbacanes

Le nid de Fukiyan

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Vigne

Trampoline

Ennemis à surveiller

Le ciel

Merveille Ailes

Mère

Les fléchettes de la sarbacane de Fukiyan servent à des plateformes de substitution. Donnez un coup de pied à la coquille

Soulever le Maimai pour frapper les blocs en forme de point d'interrogation sur le mur.

Apparition temporelle Plafond

1. Lorsque le bloc ! apparaît, la vigne du plafond

Près du plafond Haute plateforme

Situé sur une corniche élevée près du plafond

Pièces de monnaie et pièces de monnaie fleuries

Pour les collecter, le bloc

Un badge d'identification est requis.

Si vous continuez ainsi, une vigne apparaît

un bloc sera placé

· Frappez-le pour le faire apparaître, des endroits, grimper et grimper encore.

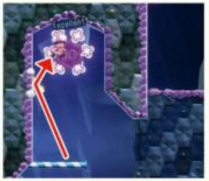
Un bloc apparaît à cette position et peut produire une vigne.

Ce n'est pas le nom officiel.

Machine Translated by Google

Choisissez une fleur

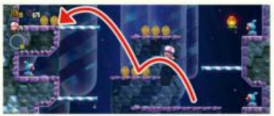
La fléchette de sarbacane tirée par le Fukiyan se tenant à proximité
atterrit directement sous la position des 10 pièces de fleurs.
Utilisez la fléchette de sarbacane coincée comme point d'appui.
et effectuez un coup de pied de cape pour obtenir les 10 fleurs
Pièces.



devant
faire
effectuer
Sortir

3. Grimpez tout droit jusqu'à un endroit sûr.

Les sarbacanes tirées par Fukiyan dans cette zone
Volez directement jusqu'au mur du côté opposé.
Si vous grimpez le long du mur de gauche jusqu'à l'endroit avec deux c
en sécurité pour le moment, grimpez rapidement sur les
plateformes jusqu'en haut.



Jusqu'à ce qu'une fléchette empoisonnée passe, la suivante
ne viendront pas. Quand elles se collent toutes en même temps, les pièces
sera accessible — grimpez tout droit jusqu'au coin supérieur gauche

4 2 À partir du bloc transparent, étendez une vigne vers la terre rouge.

Étendez une liane depuis le bloc transparent au bord et grimpez.
Si vous vous y rendez, vous pourrez récupérer 10 fleurs grâce au tuyau rouge en haut de l'écran.
Vous pouvez vous rendre à l'endroit où se trouvent les pièces. Frappez le bloc transparent (transparent).
Lors des sauts, utilisez les fléchettes de la sarbacane comme points d'appui.

Vous devez tirer une fléchette de sarbacane sur la position ci-dessous. Placez-vous à droite de Fukiyan et Ji migi-gawa ni iru
droit) pour tirer.
Placez-vous à la droite de Yan et laissez-les tirer.
Évitez les fléchettes de sarbacane au camp
Montez-le et étendez la vigne.

Machine Translated by Google

Grimper aux murs avec une sarbacane jusqu'au nid de Fukiyan

Machine Translated by Google

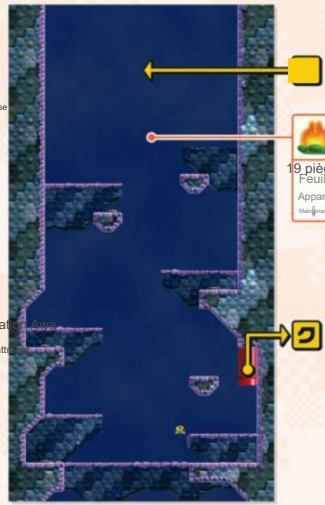
5. Synchronisez vos sauts et vos rebonds.

Le Fukiyan sur le trampoline remonte et descend en rebondissant

Attention ! Les fléchettes de sarbacane coincées dans les murs et autres objets similaires peuvent se

Passez devant Fukiyan. Si c'est une transformation Awa

L'ascension est sans danger même en vainquant les Awafukyan.



6 Obtenez-le en vous transformant avec Awa

10 pièces de fleurs : Le bonheur est à l'intérieur du mur

Apparaît dans la fleur. Touchez directement la fleur joyeuse.

Comme cela est impossible, appliquez le « Awa » de la transformat

Vous pouvez l'obtenir en le ramassant, ou demander à Yoshi de tirer la langue pour l'att

Il n'y a pas d'autre solution.

Utilisez la sarbacane coincé dans le mur comme

Prenez appui, sautez en lâchant une bulle, et vous pourrez plus facilement atteindre la Fleur Heureuse.

7 Remontez à la surface grâce aux bulles de Wonder Can !

Des bulles qui remontent du bas, et les bulles produites par la Wonder Can —sautez sur eux pour monter. Si

Si vous atteignez le sommet, vous pouvez

Récupérez la Graine Merveilleuse. Soyez

Attention : heurter la Wonder Can

Une frappe latérale ou par en dessous provoquera un

A est toujours requis requis sur

8. Souffler

Tiret!

Situé juste avant le ballon de but

En plein ciel

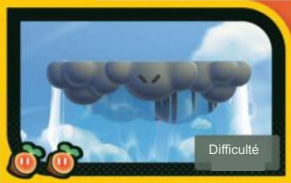
Si la sarbacane de Fuki-yan se plante dans une antenne

plateforme, puis utilisez-la

Utilisez la piste et

Effectuez un saut en course depuis le bord droit. Sautez avant le souffleur.

Machine Translated by Google



Difficulté

Apparition : « Course, nage et Hana-chan »
Éliminer les conditions

Remontez à la nage à travers la cascade

Une pluie torrentielle s'abat à verse sous les nuages: Attention à la baignade sous la pluie !

Un sentiment d'orage !

Escalader sous la pluie battante

Course entre amis

Objectif caché

Attention
Mécanismes notables

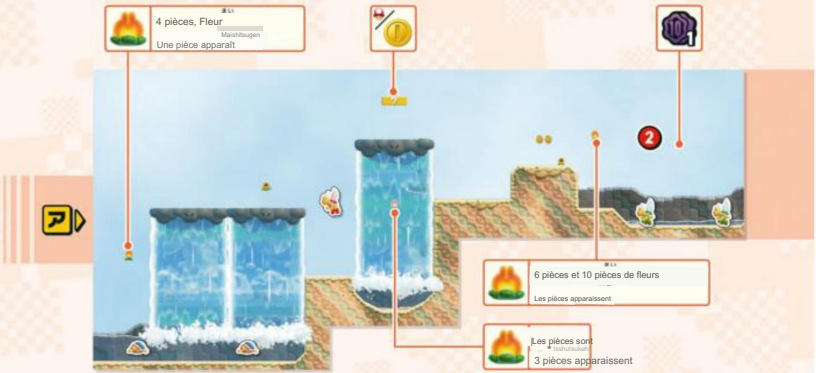
Averse

Zzzap

Ennemis à surveiller

Suppoko

Rouge
Complètement



Machine Translated by Google

Finissons-en

À certains moments, le

La pluie torrentielle alterne entre averses et accalmies.

Au moment où elle commence à tomber, une averse torrentielle

Nagez vers le haut et grimpez au-dessus des nuages.

Sauter du bloc (Gaku)

Toucher une fleur joyeuse

Génère 10 pièces de fleurs. Soit

Écrasez les patapatas verts pour sauter haut ou

effectuez un saut périlleux depuis une falaise pour les obtenir.

Si vous visez depuis une falaise, prenez

suffisamment de vitesse. Une rotation en l'air facilitera l'atteinte de la cible.

Nagez à contre-courant pour atteindre les 10 pièces de fleurs

Si vous nagez vers la gauche dans la partie inférieure, vous atteindrez

Rendez-vous à l'emplacement de la pièce de fleur

Cependant, le courant d'eau vous bloque.

coup de pied de dauphin

badge ou nager en portant du Suiryū

Une coquille rouge pour continuer.

Écrasez un voisin

Le Koopa rouge enlève

sa carapace rouge, puis

nager vers le

10 pièces de fleurs portant le symbole de la femme

avant que cela ne se produise.

• 10 Fleurs

Pièces obtenues — immédiatement

frapper la coquille rouge

tu tenais à droite. Sois

attention à ne pas le frapper vers la gauche,

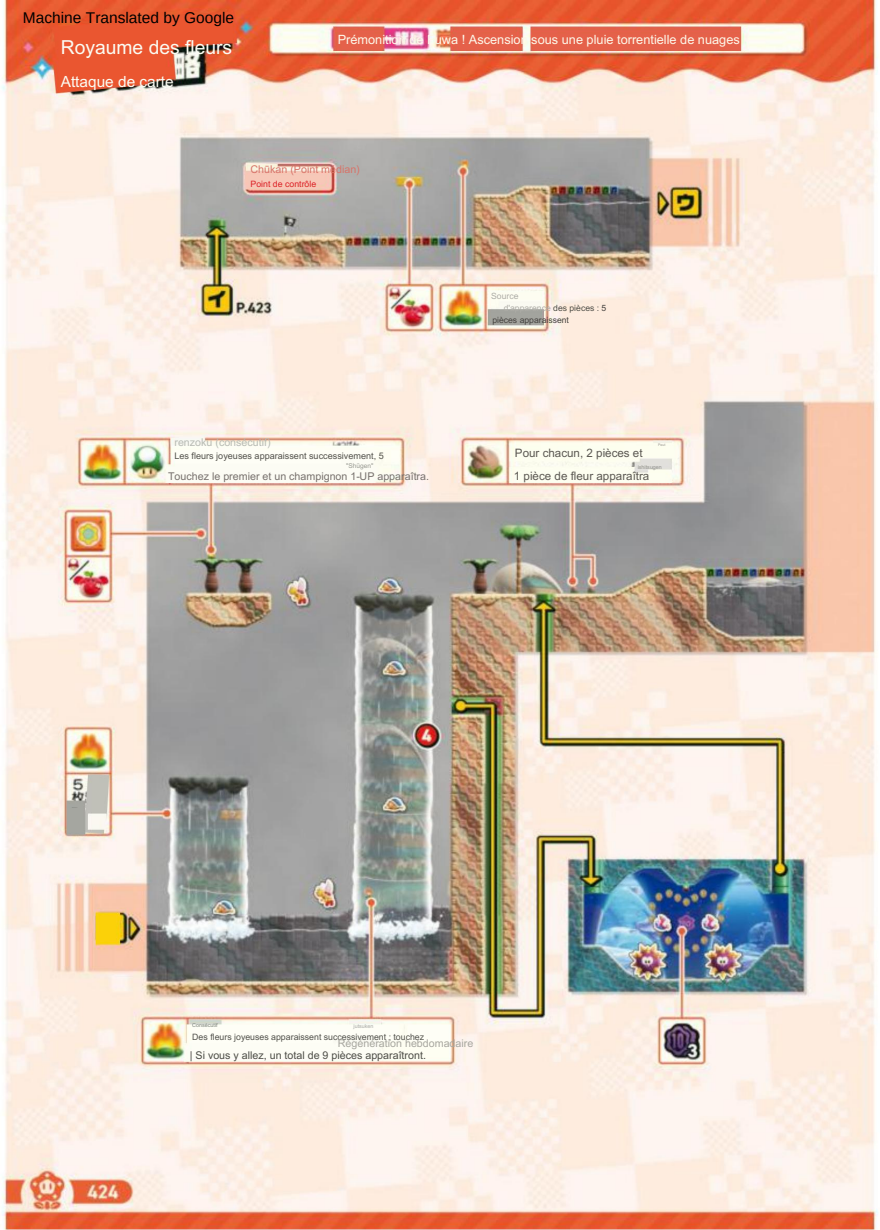
Lorsque des Fleurs Heureuses apparaissent successivement et que vous les touchez

Un total de 7 pièces et 1 pièce fleur apparaîtront.

Lorsque des fleurs joyeuses apparaissent successivement et que vous touchez

certains endroits, 12 pièces et 1 pièce fleur apparaîtront.

Machine Translated by Google

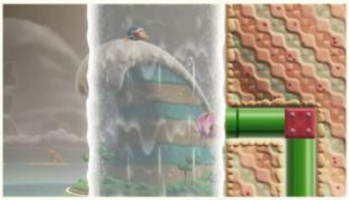


Machine Translated by Google

4 De la pluie battante à la canalisation murale

Nagez sous la pluie battante et entrez dans le tuyau mural. Allons-y. La pluie continue de tomber à verse, mais la neige épaisse brouille tout sur les côtés. Approchez-vous de l'entrée du tuyau lorsque le mur entre en contact. Guwa (exclamation sonore) Le tuyau Attention aux collectionnaires bourdonnants au-delà du tuyau déplacer vers l'<original> et vous approcher de l'entrée du tuyau lorsque le mur est en contact avec la pluie. Tiro et collectez 10 pièces florales. Après les avoir collectées, vous pouvez vous

La meilleure option :
Touchez la Fleur Joyeuse située en dessous pour ramasser des pièces, restez sous la pluie sans vous faire toucher par Sukkopoko, et lorsque la pluie monte, nagez vers le tuyau du mur. Dès que la pluie vous touche, approchez-vous et entrez immédiatement dans le tuyau.



Entrez dans le tuyau.

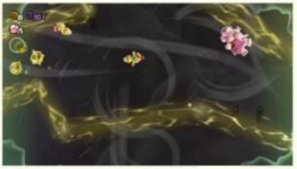
Machine Translated by Google

Évitez la neige lors des manœuvres aériennes.

Durant Wonder, après une courte ascension, un nuage Zapper apparaît.

Traversez la zone orageuse en plein air. Les positions des éclairs apparaîtront. comme elles sont sur le point de se produire, visibles peu de temps avant qu'elles ne frappent, alors déplacez-vous pour éviter ces endroits renzoku (consécutifs)

Faites ceci. Si vous collectez des Super Stars consécutivement, vous pouvez en obtenir davantage sur atteindre la Graine Merveilleuse en toute sécurité.



La foudre frappe à intervalles réguliers. Si vous pouvez apercevoir faiblement sa position avant qu'elle ne se produise, éloignez-vous de cet endroit.

Ranch!
Lieu (donc)
Vol en sautant (chi)
Nouveau
Continuez comme ça !

Machine Translated by Google

Quand même

6. Escalader la neige torrentielle et sauter

Nagez sous la pluie et éclaboussez-vous

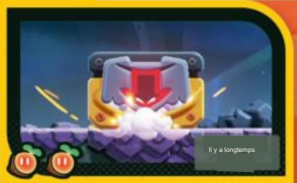
Si vous vous élevez au-dessus du nuage de buri (nuages de pluie),

Saisir le haut du but

Tu peux naître. Puisque la pluie commence et s'arrête, elle commence

et s'arrête, alors dès qu'elle commence à tomber, ...

Machine Translated by Google



Bloc de joyaux

Grotte pleine de blocs

Grotte

Course entre amis

Objectif caché

Apparence

Conditions Obtenez la Grande Graine du Monde 3

Mécanismes notables

Bijou
Bloc

Ennemis à surveiller

Gotsun

Femme à grosse tête
Gottsun*

Scie à pointes

De nombreux blocs de pierres précieuses sont

Un parcours comportant de nombreux blocs de pierres précieuses. Continuez.

en utilisant la nouvelle transformation Drill.

Régénération hebdomadaire

10 pièces de fleurs se trouvent à l'intérieur du bloc de joyaux.

À l'intérieur. Utilisez une feinte de hanche, une attaque en

forage, attirez Gottsun dans une charge ou des actions similaires pour

Brisez le bloc de joyau et obtenez-le.

*Ce n'est pas le nom officiel

Machine Translated by Google

Ne vous tenez pas sur

Lorsque vous vous approchez de la scie à pointes du plafond, elle le fait

Glissez ensuite sur le sol pour briser le bloc de joyau.

au fur et à mesure. Le bloc de joyaux se trouve au-dessus d'un trou.

alors ne cessez pas de vous tenir dessus

Procédez comme si vous suiviez le sol.

Scène au

Zuchi

Si vous parvenez à franchir l'espace, vous pourrez atteindre la pièce.

Avec la perceuse

transformation, rompre la transformation

Bloc de joyaux qui libère cinq pièces et s'enfuit dans des pièces de fleurs.

Vous pouvez les collectionner.

Le tuyau mène à une petite chambre,

où vous pouvez obtenir un champignon 1-UP,

4. Personne de la vigne

Arrachez une vigne du bloc de briques

lieux, grimper

et grimper pour atteindre le 10

Emplacement de la pièce de monnaie en forme de fleur

En étendant la vigne, le sol...

Changez le Tsu-n en avant.

Les 3 pièces de fleurs peuvent être

collectés en toute sécurité en chevauchant le Go-tun.

Déplacez-vous à gauche et à droite sur le dessus

Sayuu Itou

Collection

Machine Translated by Google

Grotte remplie de blocs de joyaux de fleurs

Évitez les cinq Go-ttuns géants et visez la rangée du bas !

Avec une énorme charge Gotsun,

Les blocs de pierres précieuses et les blocs durs sont

lorsque les blocs fragiles se brisent. La charge est stoppée par les blocs durs

blocs, donc ensuite

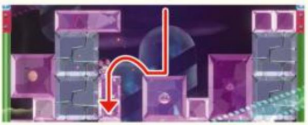
Rejoignez la zone de sécurité avant l'arrivée des charges — c'est plus facile comme ça.

se précipitant vers eux tout en se dirigeant vers la rangée du bas pour obtenir la plus grande

Graines. Restez dans la zone sécurisée.

Lorsque le bloc est uniquement dans la figure de droite

; le suivre vous permet de ramasser des objets en chemin.



Commencez par

sauter sur le bloc de joyaux à gauche.

Passez le levier et descendez tout droit.

Cassez-le immédiatement

et allez jusqu'au bout.

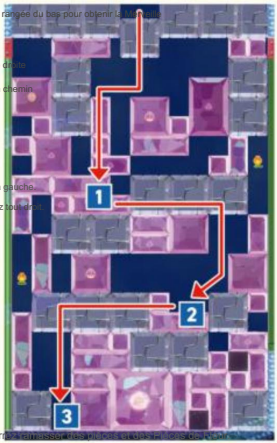
En

vous y

rendant, si

vous touchez une

Fleur Joyeuse, vous pourrez ramasser des pièces et des Pièces de



*Pour l'étui contenant une seule pièce uniquement, les blocs de pierres précieuses qui libèrent de minuscules pièces en forme de fleur sont omis.

Machine Translated by Google

transformation

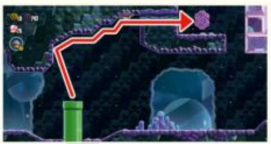
6 Transformation de perceuse

C'est facile si vous passez par l'espace.

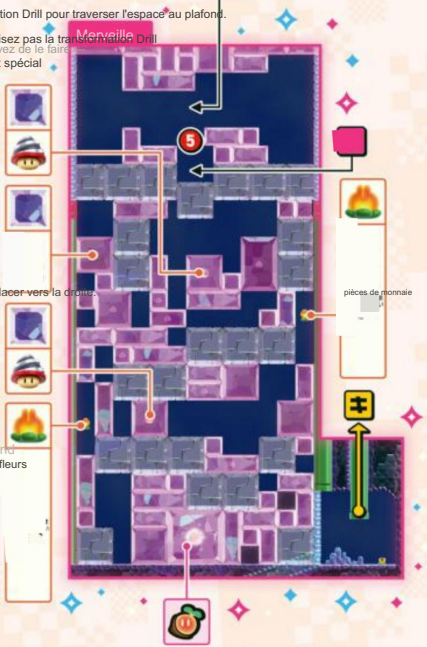
La méthode la plus simple consiste à utiliser la transformation Drill pour traverser l'espace au plafond.

Voici la méthode la plus simple pour y parvenir. Si vous n'utilisez pas la transformation Drill — lorsque vous essayez de le faire — vous pouvez utiliser le personnage Yoshi rouge transparent spécial bloquer comme point d'appui et casser

Tous les blocs de joyaux au plafond pour l'obtenir.



Entrez dans le plafond par le tuyau et continuez à vous déplacer vers la droite, et si vous passez par l'espace, vous pouvez l'attraper.



Passage derrière le plafond

Au passage du grenier le 7e

lieux, grimpez

dieu

Admiré de gauche ou de droite

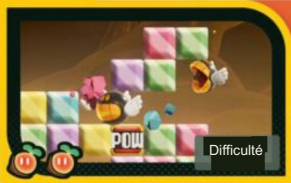
Derrière le plafond

La zone du plafond qui contient des pièces et des pièces de fleurs

Si vous souhaitez poursuivre le long du passage, invoquez le bloc exclusif au Red Up

Incarnez Yoshi, puis brisez le bloc de joyau situé juste au-dessus et grimpez en utilisant un coup de pied mural. Vous pouvez également traverser la zone de collision en direction du Soutenain

Machine Translated by Google



Apparition : « Cuirassé volant des Îles aux Fleurs » apparaît
Conditionnel

shoku yoku sei

Appétit vorace

Gashigashi no Ho 5穴

Trou

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Vigne

Bloc

Ennemis à surveiller

Gashigashi

Recherche
Gashigashi

Goomba

Les blocs sont mangés par le Gashigashi

Un parcours palpitant et plein d'émotions. Obtenez des informations importantes des articles avant qu'ils ne disparaissent.

Machine Translated by Google

Attention aux blocs comestibles !

En cours

Avance direct

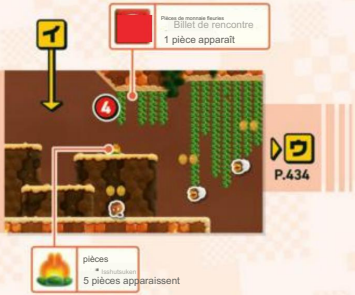
Le gasigashi avance en ligne droite tout en mangeant le bloc qui se trouve dev

· Lorsqu'il mange un bloc d'objet, il en consomme le contenu.

Acquisition

Obtenez-le avant cette date, car il ne sera plus disponible après. Notez que

Les bonus déployés ne peuvent pas être consommés.



2. À travers le passage de la fleur heureuse

point

Courir et attraper !

Branche la plus élevée

Parmi les six Happy Flowers alignées, à l'extrême droite

Acquisition

Le toucher vous rapportera 10 pièces de fleurs. Avant le bloc

est dévoré, éloignez-vous rapidement du Hap légèrement plus proche

Shoto

py Flower et suivez rapidement les quais vers l'avant.

Lieu d'apparition

Un Goomba se trouve à l'endroit où apparaissent les 10 pièces de fleurs.

Alors attention à ne pas le frapper avec trop d'élan.

Je plaisante.

Traversez rapidement les quais en suivant la flèche.

Itinéraire. Depuis le niveau supérieur, descendez en courant dans le Happy Flower Pa

Réapparition Étendre la plateforme

Lorsque vous atteignez le quai où se trouvent les 10 fleurs

Des pièces apparaissent, arrêtez-vous un instant et sautez sur le Goom ou évitez-le.

Soumettez-le à la recherche Gashgash

Si vous battez les 5 Kakibos, vous gagnez 10 pièces de fleurs.

Plateforme haute

Apparaîtra

apparaîtra. Le Kakibo situé sur le rebord élevé peut être donné en pâture au Gashga

Formation

Guidez le Shi pour qu'il mange. Si 10 pièces de fleurs

Apparaissent, ramassez-les avant qu'ils ne soient mangés !

Attirez le GashiGashi de recherc

et pieds

Souterrain

Saute de manière

à l'approcher de Bo—

Faites-le manger.

4. Utilisez les lianes pour progresser en toute sécurité

Sûr

Droite

Beaucoup de Gashgash viendront de la droite.

Vous pouvez utiliser l'ascenseur comme plateforme pour avancer, mais attrapez la vigne.

Devant

Il est plus facile d'esquiver en attendant puis en se déplaçant , en

avançant. Évitez

d'apparaître directement devant le GashiGashi—cli

Mouvement de haut en bas

Déplacez-

vous de haut en

bas pour éviter le

GashiGashi. Appuyez sur le tiret

se déplacer plus vite.

Machine Translated by Google

5. Choisissez la méthode d'acquisition correspondant à l'action

Vous pouvez l'obtenir en frappant vigoureusement du pied depuis l'ascenseur, mais c'est assez difficile.
Difficile. Pour y parvenir plus facilement, utilisez Float Spin.
ou le badge qui fait apparaître des blocs. Utilisez le flotteur.
S'il s'agit d'une rotation, vous n'avez pas besoin de piétiner fort Gashigashi, donc pr
Vous pouvez viser à l'obtenir à un moment donné de l'année. Bloc
Si un bloc apparaît, il sera facile à récupérer.

Remontez en utilisant la goupille,
et agrippez-vous à la vigne.

10 fleurs
Quand un Gashigashi arr
sous la pièce,
taper du pied et sauter hau
et agrippez-vous au
rampe.

Sous le
10 Fleurs
Pièces ! Un bloc
la plateforme sera
apparaîtra.
Esquivez les coups et obtenez

Machine Translated by Google

6 Faites-le apparaître avant qu'il ne soit mangé

Fleur merveilleuse

Bloc d'interrogation contenant (

Si on le laisse tranquille

Il sera dévoré par GashiGashi.

Le bloc d'interrogation

jusqu'à ce que le bloc devienne visible

Lorsque vous avancerez, elle se mangée. La Fleur Merveilleuse sera mangée.

—frappez-le avant que cela n'arrive.

Il est inaccessible.

7. Visez le prochain bloc rouge de prisonniers de guerre

sur l'écran.

Le paquet de Wonder GashiGashi qui approche de

le côté gauche de l'écran, lorsqu'il sera touché par l'onde de choc d'un bloc POW rouge

fois, geki ! (geki)

Arrêtez-vous un instant. Lorsque vous atteindrez l'endroit où vous pourrez faire apparaître des pièces et des pièces florales.

Une fois placé, il s'arrêtera automatiquement, alors ne prenez pas le bloc POW

Il est plus sûr de continuer.

La position du bloc rouge POW devient une

Ligne de défense temporaire. Si vous restez à sa droite, vous ne serez pas rattrapé.

8. Créez un ascenseur et franchissez l'écart.

Frappez deux fois le bloc de briques de la Fleur Heureuse pour

deux ascenseurs et croisez-les. Si vous les frappez plusieurs

Albert

Arrêtez-vous un instant. Lorsque vous atteindrez l'endroit où vous pourrez faire apparaître des pièces et des pièces florales.

En cours

Pendant

Wonder, le

Merveille

Les Gashigashi

approchent, frappez donc rapidement pour

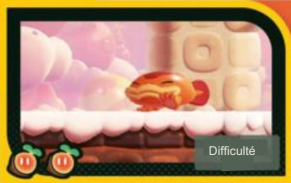
91 Sautez avant d'être mangé !

Si vous effectuez un saut en élan du haut des escaliers, vous

peut saisir le haut du ballon de but. Avant que le Gashigashi ne le mange

Avant que les escaliers ne soient avalés, grimpez et sautez rapidement.

Machine Translated by Google



Difficulté

Mange de tout

Le Bosquet d'Angry

Course entre amis

Objectif caché

Apparition du « Cuirassé aérien des îles aux fleurs » à Cl

Conditionsar

Mécanismes notables

Ennemis à surveiller

Avec sa gueule grande ouverte, il mange aussi bien des objet

Le grognement en colère apparaît. Dans l'émerveillement

—il se transforme en Goomba !

pointes

Bloc

Maimai en colère

Commencer

Pièces de pommes feuilles

Seizure Extraction Certificat

L'un apparaît

1. Montez sur la plateforme pour obtenir

Montez sur la plateforme élevée pour l'obtenir.

Faites-le. Sur la plateforme élevée.

Ankuri ouvre la bouche

et les accusations portées contre vous

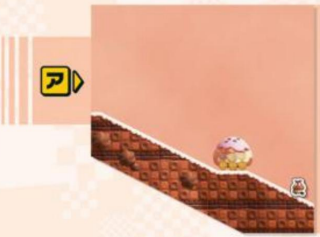
Vous pouvez marcher sur sa tête pour grimper.

Grand saut accroupi

ou Float Spin et

vous pouvez aussi les utiliser pour grimper

au fur et à mesure.



Machine Translated by Google

2 Bug : Transformez-vous en Goomba grâce à la Fleur Merveilleuse et continuez.

La Fleur Merveilleuse se trouve au-delà des épis.

Il apparaît lorsqu'on actionne l'interrupteur à tirette. Entrez dans Wonder et se transformer en Goomba. Votre saut devient très bas, mais vous pouvez marcher sur les pics et vous cacher derrière les troncs ronds. Utilisez ces caractéristiques pour progresser.

Lorsqu'un Goomba se transforme, il n'y a aucun dégât des pics et s'arrête. Allez-y. Montez dessus et procéder.

Prenez l'ascenseur qui bouge à gauche et à droite pour traverser le pointes, et tirez sur l'interrupteur.

Emplacement du rond-point

Vous pouvez vous cacher sur le verso.

Éviter la colère.

Cela devient un certain lieu

Machine Translated by Google

3. Utilisez un Goomba pour atteindre le passage hérissé de pointes.

Si vous êtes en mode Merveille, traversez le passage hérissé de pointes en utilisant un Goomba.

Pour l'obtenir, il faut généralement donner un coup de pied dans la carapace du Shellcreeper.

de la gauche vers le passage hérissé de pointes.

L'entrée est (suite) — et A

5. Empruntez trois remontées mécaniques successivement.

Un Goomba en colère et montez à bord de l'ascenseur vertical.

De là, prenez deux autres ascenseurs pour atteindre le

plateforme avec la Graine Merveilleuse. Vous ne pouvez pas sauter

Descendez donc entre les ascenseurs et faites attention.

Aller-retour

Deux Angrys font des allers-retours. Cache-cache

Derrière la bûche ronde, laissez-les passer par la gauche, puis foncez vers le

L'ascenseur le plus à droite

Lorsque vous prenez le

télésiège, s'arrête après

qu'il ait

atteint une position sensiblement plus élevée

Le prochain ascenseur

mouvements

d'un côté à l'autre. Obtenez

éteint lorsque le

ceux ascenseurs atteignent

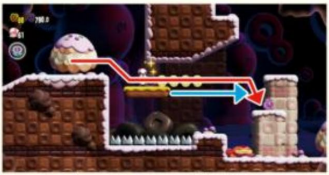
à propos de ceci

niveau

Si vous marchez sur les pointes, plus loin se trouve un Angri

ce qui le rend quelque peu dangereux. Prenez l'ascenseur et dirigez-vous vers la droite.

Et si vous descendez sur la plateforme légèrement plus haute, vous pourrez continuer en toute sécurité.



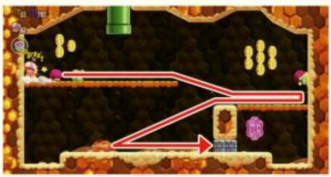
En utilisant l'ascenseur, vous pouvez maintenir une position plus élevée qu'Angr

· Vous pouvez également l'écraser pour le vaincre lorsque vous descendez d'une plateform

Machine Translated by Google

Utilisez la coquille Maimai

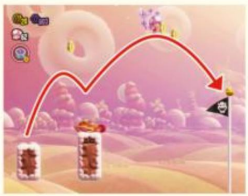
Coquillage Maimai pour casser le bloc de briques.



Écrasez le Colère pour sauter !

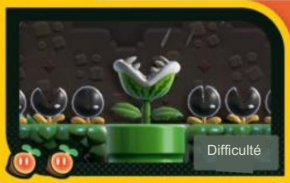
renzoku (consécutif)

Depuis la gauche, mais atteindre le sommet du but est possible même en ne piétinant que le Colérique le plus à droite. Si les piétiner successivement est difficile, battez les deux



Haut
Ruiya

Machine Translated by Google



Difficulté

Prob « Je mangerai n'importe quoi — Ligne en colère
Condition : Dégagez l'« arbre »

Le sol est presque entièrement noir
Piranhas ! Utilisez le mouvement entre
zones et la Super Star pour continuer.

"Daichi"

Terres fertiles

Jardin des Piranhas

Course entre amis

Objectif caché

Chuuneku
Mécanismes notables

Tocchi

Ennemis à surveiller

Noir Piranha
Pastèque Plante Piranha
Feu Plante Piranha

Shügen
Un long bloc d'interrogation qui libère trois pièces dans la direction de la lumière apparaît.
Lorsque l'effet Superstar est actif, son contenu devient une Superstar.

pièces
source d'apparence
5 pièces apparaissent

Pièces de monnaie fleuries
Rassemblement matinal
L'un apparaît

Pièces de monnaie fleuries
Mai Shüken
L'un apparaît

Pièce de monnaie à une fleur
Billet d'aile
semble

2 pièces de monnaie, fleur
Régénération hebdomadaire
Une pièce apparaît

Se vide lorsqu'on l'utilise.

Lorsque vous vainquez le Piranha Noir, il se [illegible]
et coulera lorsque vous le chevaucherez.

Lorsqu'il est monté, à gauche et gréé
les changements de hauteur

Machine Translated by Google

土管を上げよう

Depuis la zone normale, utilisez le tuyau indiqué sur la carte pour accéder au niveau 10-5

près de la pièce de monnaie en forme de fleur. Légèrement à droite se trouve un bloc rouge avec un dessin de

au sommet du tuyau,

Vaincre le piranha noir qui s'y trouve et le tuyau sera…

Rises. Un tuyau qui s'enfonce quand on le chevauche.

Montez rapidement à la suite dans les airs au-dessus

Récupérez les 10 pièces de fleurs.

Bélier

Combo

Drop

Utilisez le tuyau de droite

eau

N'a pas fait

2. Devenez invincible et allez les collectionner.

Sautez sur un Super Star et

Visez les 10 pièces de fleurs.

un point d'interrogation. Toucher deux

en cours de route, et le Super Sta

consécutive heureuse

Obtenez des étoiles consécutivement. Pendant votre invincibilité

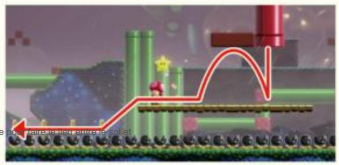
Récupérez les 10 pièces de fleurs

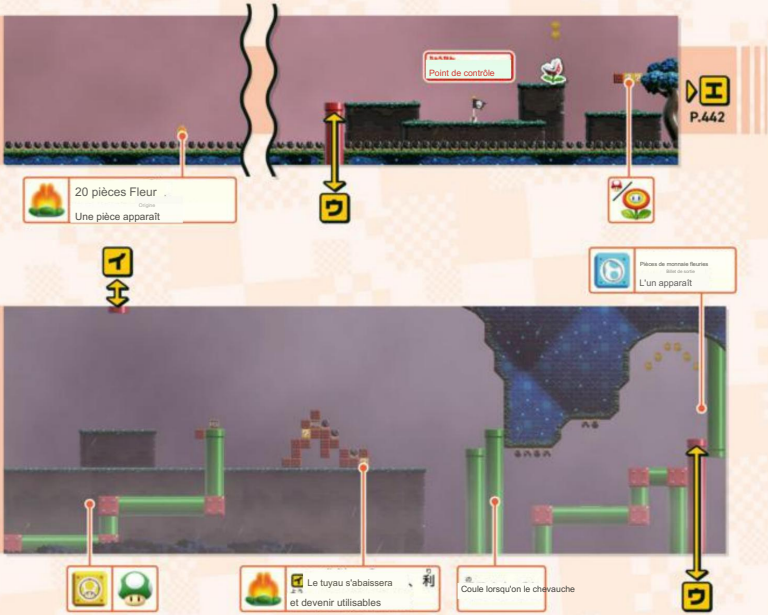
Dirigez-vous ensuite directement vers le tuyau. Notez que le tuyau est accessible par l'arrière.

Frapper le bloc POW rouge fera apparaître fleurs joyeuses fera apparaître un point d'interrogation.

bloc contenant une acquisition

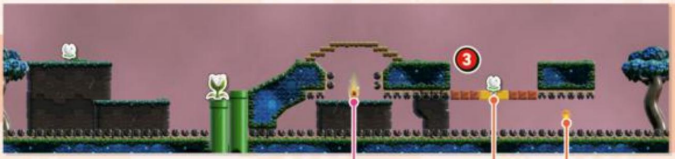
Fleur qui permettra l'entrée.





Machine Translated by Google

Et P.441



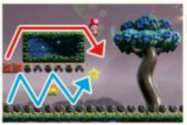
3 Obtenez 3 Super Stars

Obtenez-les pour faire briller le sol

Obtenez une Superstar du long bloc ?

Obtenez la Superstar, déplacez-vous vers la gauche sur la rangée inférieure et atteignez la Merveille

Fleur à toucher. La fleur merveilleuse apparaît du sol lumineux.



(fragment illisible)

Montez sur la plateforme et entrez dans la zone en utilisant la main droite

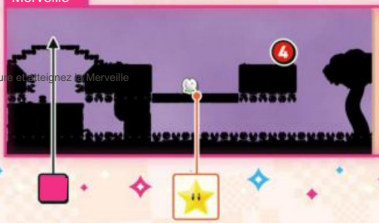
contrôle

Cœurs

Appuyez sur S

Sortie

Merveille



4 Roulez de Tocchi à Tocchi et visez les quais

Jimen (sol) Ilou

Montez sur un Tocchi qui se déplace sur le sol,

et se diriger vers le quai. Si un Tocchi ne peut pas aller plus loin,

Passez au Tocchi suivant et continuez jusqu'à atteindre le

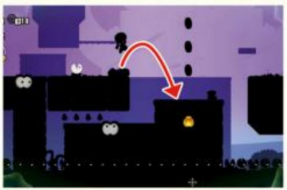
depuis la plateforme, puis sautez par-dessus pour accéder à la zone intérieure.

Le terrain est le même que sur le parcours normal, mais une plante Piranha de feu est présente.

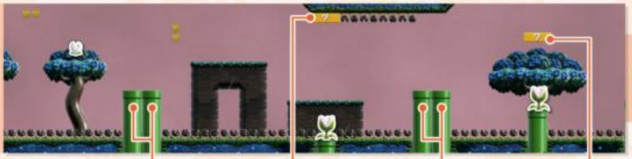
Attention aux flammes volantes.

L'emplacement

Ashido Tocchi sera bloqué à l'endroit du tuyau. Vous ne pouvez pas aller plus à droite , alors sautez sur le Tocchi suivant et avancez.



Machine Translated by Google



Quand vous
à droite , la hauteur change à gauche et à droite

Une pièce de monnaie en forme de fleur apparaît à droite

Un long bloc de points d'interrogation apparaît

Lorsque vous le chevauche, à gauche et

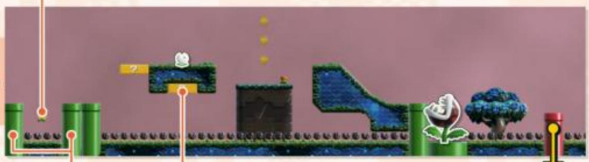
Dépêchez-vous

Une pièce de monnaie en forme de fleur apparaît à droite

Un long bloc de points d'interrogation apparaît

| Deux pièces, Fleur

Une pièce apparaît



Lorsque vous
le conduisez, la hauteur change à gauche et à droite

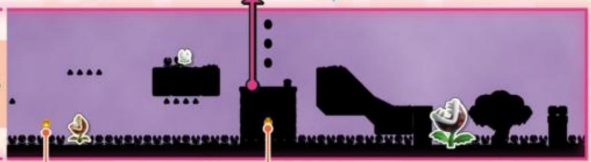
Pièces de monnaie fleuries

L'un apparaît

Certificat de saisie/extraction

P.445

P.444



| Deux pièces, Fleur

Apparence froide

Une pièce apparaît

Pièces de monnaie à destination

Sortie rapide

| Cinq apparaissent

Machine Translated by Google

5 Montez sur le petit Tocchi et déplacez-vous vers la droite

Petit

Lorsque vous entrez dans la zone, déplacez-vous immédiatement de la plate-forme à Tocchi. De plus, dans les zones à plafond bas, il y a des Plantes Piranha Noires. Accroupissez-vous pour les éviter ou frappez-les avec un Bloc POW pour les vaincre.

Échafaudage

Allons-y. Le Tocchi géant continue de se déplacer vers la droite.

Géant

Le petit Tocchi qui se trouve dessus peut être déplacé vers la gauche et juste à côté de la position debout une fois monté.

Petit

Une fois arrivé à l'extrémité droite de la carte, utilisez le petit Tocchi comme tremplin pour atteindre la Graine Merveilleuse.

Plafond

En touchant une Fleur Heureuse ou en ramassant une Petite Pièce Fleur, le petit

transformation

Transformé par le Feu, vous pouvez également atteindre un Bonheur Fleur avec une boule de feu pour faire apparaître des petites pièces de fleur.

plafond

Attention aux plantes piranha dans les pièces à plafond bas ! Lorsqu'elles ne sont pas encore petites, baissez-vous pour les éviter.

Plafond

Les blocs de briques au plafond — si vous touchez un bloc POW rouge, vous obtenez des Pièces Fleuries... Avant de récupérer la Graine Merveilleuse, vous pouvez vaincre des Plantes Piranha tout en créant un passage. Facile à obtenir. Déplacez le petit Tocchi vers la droite pour l'obtenir. Facile à obtenir. Déplacez le petit Tocchi vers la droite pour l'obtenir.

Comment

Machine Translated by Google

Tiny Flower Co
Six morceaux apparaissent

Tiny Flower Co
Six tuiles « dans » apparaissent

Pièces de monnaie fleuries
Seizure/Extraction Certi
L'un apparaît

Pièce de monnaie à fleurs
Reprise rapide
L'un apparaît

6 3 Utilisez le bloc POW rouge pour atteindre la zone cachée

Utilisez le bloc rouge POW pour Ma

Plateforme noire sur le bord gauche de la t

Si vous battez Kkun, l'écart se réduira.

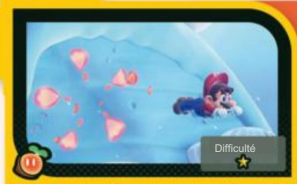
Obtenez 10 pièces de fleurs

peut le supporter. Avant d'atteindre l'objectif

Allons l'obtenir.

P.443

Machine Translated by Google



Défi des badges

Dolphin Kick LVA

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Soyez prudent

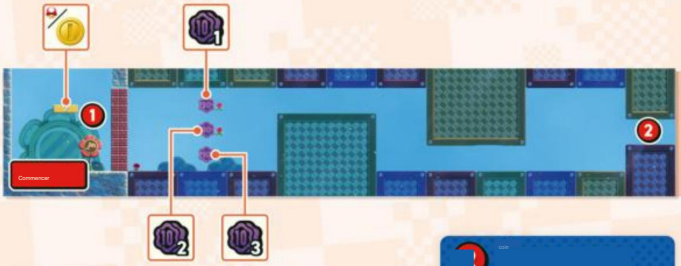
Apparition : Visitez la « Maison de Poppiln, passionnée de pêche »

Pratique

Un cours recommandé pour pratiquer le mouvement de dauphin.

10 pièces de monnaie en forme de fleur

sont décernés en compétition avec la Fleur Bavarde.



Poursuivez 10 fleurs bavardes

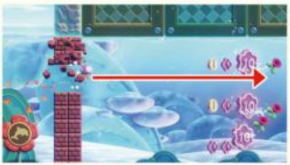
Dans ce cours, en utilisant le badge Dolphin Kick capacité à Rattraper les Fleurs Bavardes en fuite vous rapportera 10 Pièces de Fleurs.

Apparition

Raccourci

peut être obtenu. Nagez à travers le raccourci pour rattraper son retard.

Le parcours lui-même peut être validé simplement en atteignant l'objectif, donc y aller doucement est tout à fait acceptable.



Si vous cassez la brique blocs avec un dauphin Kick, les fleurs bavardes commenceront à...

raccourci du pipeline en amont de l'emplacement du pipeline du pays

Rattrapez-les avant qu'ils ne s'échappent à l'intérieur !

1. Se déplacer en diagonale

raccourcir la distance qui vous sépare de la bavarde Fleur.

raccourcir la distance.

2. En diagonale à l'angle

Chargez-vous en avant

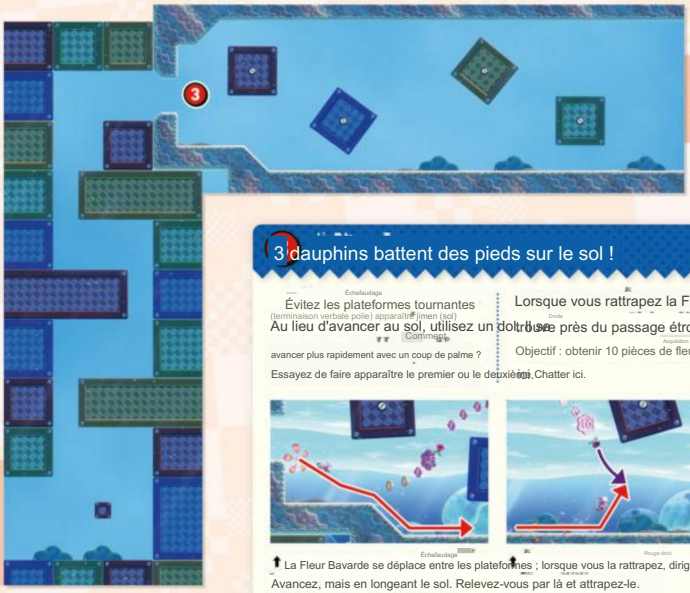
Après être passé entre les plateformes descendantes

Utilisez un coup de pied de dauphin pour foncer en diagonale vers le co

kyū ugahshiba

Évitez les plateformes mobiles latérales en suivant un motif en zigzag.

Machine Translated by Google



3 dauphins battent des pieds sur le sol !

Évitez les plateformes tournantes
(terminaison verbale polie) apparaître jimen (sol)
Au lieu d'avancer au sol, utilisez un dolt lisse
avancer plus rapidement avec un coup de palme ?
Essayez de faire apparaître le premier ou le deuxième.

Lorsque vous rattrapez la Fleur Bavarde
trouve près du passage étroit sur la droite.
Objectif : obtenir 10 pièces de fleurs
ici. Chatter ici.

La Fleur Bavarde se déplace entre les plateformes ; lorsque vous la rattrapez, dirigez-vous vers le rouge.
Avancez, mais en longeant le sol. Relevez-vous par là et attrapez-le.

4 Du coin jusqu'à la limite du bloc

Lorsque vous entrez dans le long passage vertical, tirez sur le diagonal
et continuez, puis nagez tout droit entre les bleus vers
le fond. Si vous semblez rattraper le Cha
une fois que vous aurez rattrapé la Fleur, temporairement
Dépassez-le et visez à collecter les 10 pièces de fleurs qui l'entourent.
Objectif : obtenir les 10 pièces de fleurs.

Machine Translated by Google

P.447

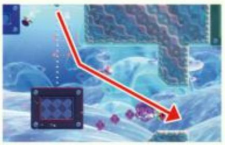
5 Après avoir tourné au dernier coin, traversez le centre

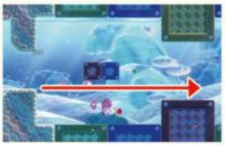
Utilisez le coup de pied du dauphin pour vous déplacer en diagonale. Ici, au centre.

Ensuite, dirigez-vous vers la plateforme centrale.

Juste en dessous du bord du terrain, allez tout droit vers le bas.

Obstacle.





Effectuez un battement de jambes de dauphin en diagonale vers le bas au coin.

Allez tout droit ! Dirigez-vous directement vers le passage étroit sous la plateforme centrale et rattrapez le Ch !

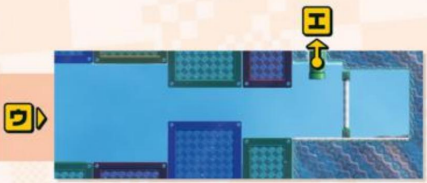
6 足場 Levons le voile

Montez sur la plateforme avec la Fleur Joyeuse

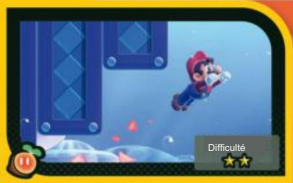
Montez. Puis effectuez un saut en dash depuis les hauteurs.

Faisons-le.

右ハシで跳ぶ。



Machine Translated by Google



Défi des badges

Coup de dauphin Niv.2

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Soyez prudent

apparence

Conditions Obtenez la Grande Graine de W2

Mouvement rapide du coup de dauphin

Sur les plateformes qui vont jusqu'au point

Évitez d'être écrasé.

1 Passage 3

Lorsque le passage s'ouvre, traversez-le en nageant comme un dauphin.

Des plateformes mobiles permettent d'ouvrir et de fermer des passag

Entrée ouverte

L'événement a lieu. Dès l'ouverture de l'entrée, utilisez immédiatement un Dolphin

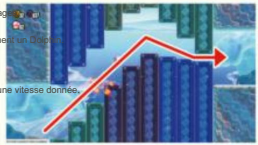
Battement de nageoire pour passer immédiatement. Hauteur de la plateforme du passage suivant en forme de vague

Dans les passages ondulés, les plateformes montent et descendent à une vitesse donnée.

Entrée ouverte

Vitesse rapide, donc dès l'ouverture de l'entrée, utilisez le Dolphin

coup de pied pour avancer.



Déplacez-vous en ligne droite

ligne avec un coup de pied de dauphin. Au début, hea

Pour atteindre le point le plus haut, dirigez-vous vers le bas et la droite.

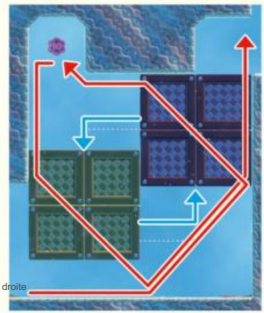
Ensuite, changez légèrement de direction vers le bas.

et traverser la plateforme mobile et passer.

P.449

3. Déplacez-vous en diagonale comme ceci

Positionnez-vous derrière la plateforme mobile, et pour
Marque de départ
Comme indiqué, si vous procédez en diagonale, vous pouvez en toute sécurité
Vous pouvez l'obtenir. Après l'avoir obtenu, continuez en diagonale.
et vers le haut.



2 1 Obtenir après un seul passage

10 pièces de monnaie en forme de fleur sont,
Une fois que vous aurez franchi le passage échafaudage, il est
préférable de viser à l'obtenir après...
Sûr. L'échafaudage/plateforme peut monter ou descendre.
Parce que le rythme s'accélère, l'entrée s'ouvre
Avancez avec un battement de dauphin
en même temps.

Après avoir traversé le passage, 10 fleurs à partir de la droite
Indiquez l'emplacement de la pièce.

Machine Translated by Google

4. Suivez les zones de sécurité jusqu'au lieu de placement.

Tout en évitant les plateformes qui se déplacent en diagonale,

Allons-nous à l'emplacement des 10 pièces de fleurs.

Pour procéder en toute sécurité, reportez-vous à la figure de droite pour le pied.

L'objectif est de repérer les endroits où la scène ne se met pas en place.

Arrêtez-vous dans la zone de sécurité et établissez des points d'appui.

Après avoir attendu, précipitez-vous directement vers le

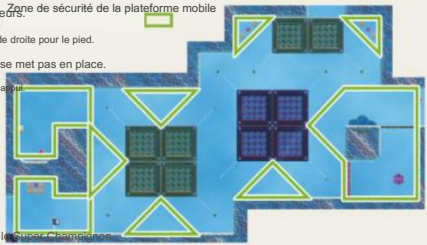
Zone de sécurité adjacente. De plus, collecter

Pour obtenir les 10 pièces de fleurs, vous devez

Casser le bloc de briques avec un coup de pied de dauphin.

Il y en a une. Si vous êtes dans une petite structure

Sous forme (état chiibi), allez à gauche pour obtenir le Super Champignon.



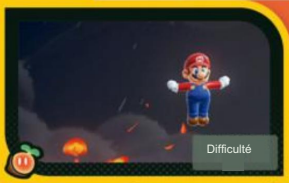
Les déplacements s'effectuent principalement grâce au coup de pied du dauphin. Des

diagonale pour passer rapidement.

Pour obtenir la pièce de 10 fleurs, l'espace sous le panneau rouge

De n'importe quel point de la zone, allez tout droit à droite pour casser la brique

Machine Translated by Google



Difficulté

Défi des badges

Niveau

Flotter Spin Niv.

Course entre amis

Objectif caché

Apparence : Une rangée de « Toupie qui mange en colère » apparaît

Condition : Dégagez l'« arbre »

Mécanismes notables

Soyez prudent

Entraînez-vous à la pirouette flottante qui vous permet de vous élever dans les airs.

Exercice. 10 pièces de monnaie en forme de fleur

Faites attention aux tuyaux qui montent et qui de

Tsuchiji

car ils sont également importants.

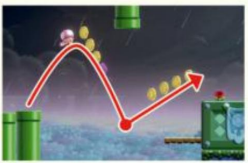
Guide

1. Utilisez les pièces comme guide pour le Float Spin

Quand tu montes un grand tube avec un Float Spin, il coule, et le jeune

Le tuyau monte. Si des pièces apparaissent dans l'air, leur disposition

Saute le long de la piste → effectue une pirouette flottante.



2. Il est acceptable de faire la rotation flottante un peu plus tard.

Lorsque vous immergerez le tuyau, 10 pièces de fleurs apparaîtront.

Utilisez la rangée de pièces hautes comme guide pour sauter, flux de 10

Faites tourner la pièce W pour la ramasser.

Machine Translated by Google

3

Abaissez complètement la tête de nettoyage jusqu'au tout en bas

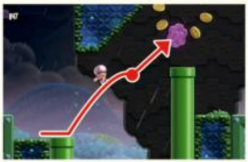
Lorsque vous empruntez le tuyau qui s'enfonce, 10 pièces de fleurs tournent.

Tuyau situé le plus bas

Vous pouvez donc le constater lorsque le tuyau est complètement enfoncé. Au même moment, la disposition des pièces en suspension change .

Faisons-le. Ensuite, sautez, planez, tournez en haut à droite du tuyau.

Empruntez le tuyau en haut à droite et collectez les 10 pièces de fleurs.

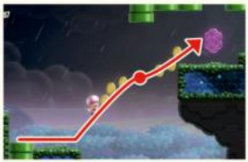


4

Si vous enfoncez complètement le tuyau, le tuyau de droite remontera.

Utilisez la disposition des pièces après la monnaie comme guide : Sauter → Flotter

Tournez sur la plateforme haute pour accéder à la plateforme contenant les 10 pièces de fleurs.



1,03 m
1 dalle de sol du tuyau
À droite?

Quand on le chevauche, il s'enfonce et le côté droit se soulève.

Quand on le chevauche, il s'enfonce et le côté droit se soulève. Lorsque vous le conduisez, la gauche et la droite, on libère 5 pièces et 10 pièces de fleurs

La hauteur des côtés droits change ; si c'est le cas, la disposition des pièces change.

Vous roulez à gauche, la pièce en haut à droite et 10 pièces de fleurs tourneront.

5

Effectuez une rotation flottante autour des pièces du côté gauche !

Saut éclair depuis l'endroit où le Chatty Flower est situé et effectuer une rotation flottante en l'air pour atteindre le bloc de pièces.

Accrochez-vous tout en haut. Flux

Lancez un toss spin (Tospin) lorsque vous êtes sur le point de toucher la pièce la plus à gauche en plein air.

Machine Translated by Google

Apparence
Conditions
Obtenez la Grande Graine W2

Le deuxième match contre Hana-chan.

Si vous vous équipez du Coup de pied de dauphin, vous pouvez se déplacer plus vite sous l'eau.

En cours d'exécution

Course de Hana-chan

Course entre amis

Objectif caché

Attention
Mécanismes notables

Courant d'eau.

Ennemis à surveiller

Pukupuku À bientôt Miaou

Nom officiel
*Ce n'est pas le nom officiel

Machine Translated by Google

1 Profitez du courant vers la droite pour accélérer !

Lorsque vous plongez dans l'eau, descendez et allez à gauche.

Si vous vous laissez porter par le courant d'eau qui jaillit du tuyau, vous irez plus vite.

... débit. L'eau provient de deux endroits, et le Suiryū supérieur (courant d'eau) Rapide

Une fois emporté par le courant, descendez immédiatement vers le Suiryū inférieur (courant d'eau).

Passons au flux actuel et continuons.

Si vous suivez le courant inférieur

puis appuyez sur le bouton de saut

occasionnellement Suiryū (courant d'eau) rester dans le courant

Continuons.

2. Adaptez votre approche selon que vous utilisiez ou non le mouvement de dauphin.

Si vous effectuez un battement de jambes de dauphin — avec un battement de jambes de dauphin

Jimen (au sol)

— vous resterez près du sol

Continuez tout droit, le long du mur

Lorsque vous arriverez là-haut, vous pourrez également

Récupération

Collectionnez les pièces, c'est donc recommandé si vous

Ajoutez un mouvement de dauphin

Sinon, tournez au coin.

Suiryū (courant d'eau)

parfois surfer sur un courant ascendant

et monter.

Pas de battement de dauphin

Utilisez un battement de jambes de dauphin pour rester près du fond et passer sous l'oursin (Uni-ra), puis nagez.

Continuez, puis montez le long du mur depuis le coin. Une fois au virage, utilisez le courant de sol pour monter.

3 Si vous êtes en retard, rattrapez la Super Star

Xylophone en bois

Si vous êtes derrière Hana-chan

au bloc de xylophone, prenez la Super

Étoile libérée par la Fleur

Bavarde. Prenez la Super

Lorsqu'une étoile apparaît, l'arbre à droite

libérera également la Fleur Bavarde qui se trouve au sommet

pour vous aider. Bien qu'invincible, vitesse de déplacement

augmente, donc Hana-chan

a une chance de renversement spectaculaire

inverser la situation.

La Fleur Bavarde libère un assistant

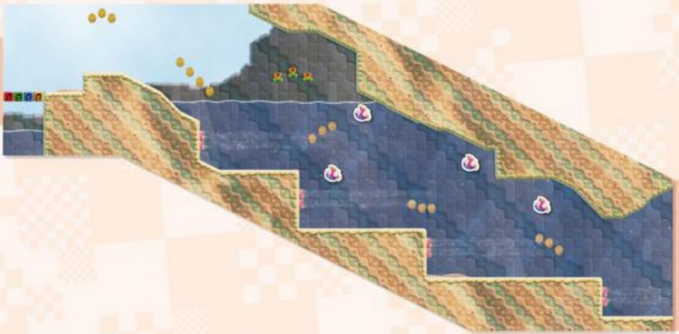
Superstar. Fais-en bon usage.

Machine Translated by Google

P.455

Xylophone en bois
Apparaît lorsqu'une Super Star est active à proximité de l'emplacement du bloc de bois.

2 pièces de monnaie, fleur
source d'apparence
Une pièce apparaît



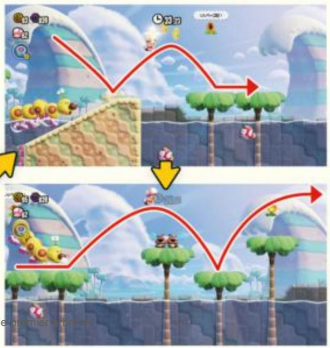
Étoile

Traversez la cime des arbres à partir du point

Sous l'eau

Si vous possédez le badge Dolphin Kick, vous pouvez continuer sous l'eau, mais sinon, il est plus rapide de quitter le pont, de gagner la terre ferme et de traverser la cime des arbres en effectuant des sauts rapides. Mémorisez les arbres sur lesquels vous atterrirez et contrôlez votre vitesse de saut entre eux.

Avantage



Faible
à l'arbre
Saut

Apparaissez au-dessus de l'autre (plateforme), puis foncez sur le

Sautez pour éliminer le Goomba.

Machine Translated by Google

|Apparaît lorsque vous êtes derrière Ha |

Allez tout droit si vous pouvez casser le bloc de briques

Si vous pouvez casser le bloc de briques avec un coup de dauphin

Dans ce cas, continuez tout droit au niveau inférieur. Si vous ne parvenez pas à le faire, [illegible]

Suivez le courant vers la droite en contournant le passage supérieur. S'il y a beaucoup de monde, il est plus rapide de monter tout droit.

Près de l'avant

Il y a un Bubbler devant le bloc de briques, alors sautez.

Passez par-dessus et utilisez ensuite un coup de pied de dauphin pour éviter de le heurter.

6. Déterminer la marche à suivre en fonction de l'état de Shiūmiu

Lorsque Shiūmiu sort du tuyau, utilisez la pièce.

[illegible] disposition avant comme guide et suivez la courbe. Si Shiūmiu se rétracte

Que le Shiomiu soit sorti ou rétracté

Cela dépend du motif ; s'il est rétracté, montez tout droit.

Machine Translated by Google

Des chaussures
どう 洞窟駆 Parcourir

Course de Hana-chan

Course entre amis

Objectif caché

Faites attention !
Mécanismes notables

Ennemis à surveiller

Son
"Terre abondante : jardin Pakkun"
Éliminez les conditions

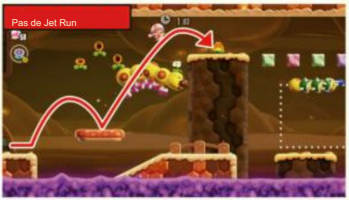
Lorsque vous atteignez un certain point, le marais empoisonné remonte à la surface.
En avant ! Ne te laisse pas distancer, Hanachan !

1. Choisissez votre itinéraire selon que vous ayez ou non un Jet Run

Vous pouvez vaincre Hanachan sans badge, mais si vous équipez le badge Jet Run, ce sera souvent plus facile. La marche à suivre dépend de la présence ou non du badge ; consultez donc les points suivants.

Consultez également les explications point par point.

Si vous ne l'avez pas, passez au niveau supérieur et utilisez ~ comme référence.



Utilisez le trampoline pour monter, puis foncez sur le niveau supérieur et courez tout droit jusqu'à la pente légèrement plus longue. Vous pouvez ignorer le premier ver serpent.

Pas besoin de sauter. Il suffit de traverser en courant.

*Ce n'est pas le nom officiel

Machine Translated by Google

2. Si vous vous transformez en perceuse, dirigez-vous vers le passage des pièces.

Si transformé en perceuse, suivez le plafond à travers l'espace et co

Rejoignez le passage des pièces et traversez-le en courant. Lorsque vous atteignez le bloc de légèrement au lieu de sauter, effectuez une rotation et l'astuce consiste à sauter du plafond où se trouve le serpent.

Passer en mode perceuse, pas dans le corps

Sinon, laissez-vous tomber au sol et foncez vers l'avant.

←ダッシ
い、なな
ハシで空中ス
moi toi
donc
Pitents
Mon III à
mettre
Atterrissage à droite :

Traversez lorsque trois blocs se sont effondrés.

Les blocs qui bloquent le passage sont brisés pour vous par le serpent.

S'il reste quelques blocs difficiles,

Utilisez-le comme point d'appui et procédez.

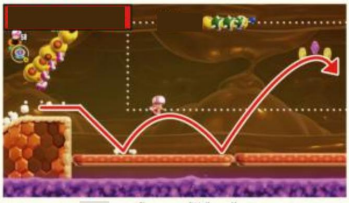
Ku restant à passer,
ajoutez à l'itinéraire,
le lieu
est ouvert
硬いブロッ
にして、ジャ
したら、

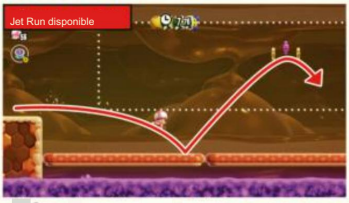
P.460

4 Utilisez les plateformes élévatrices du trampoline pour éviter les vers serpents !

N'oubliez pas le rythme de vos sauts et continuez à bouger sans vous arrêter. Maintenez le bouton enfoncé jusqu'à ce que vous ayez terminé.

Passez. Maintenez le bouton de navigation enfoncé pour continuer à avancer. Zone de remontée mécanique Polin. Le timing du saut varie selon que vous ayez ou non le Jet Run. Pour le bouton de saut, du début du saut jusqu'au téléphérique.

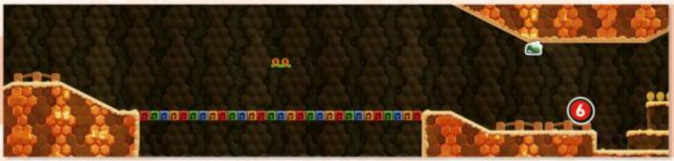




Élancez-vous du rebord et, à partir du point où vous rebondissez la deuxième fois, descendez avant le premier atterrissage, maintenez la touche enfoncée et sautez en avant.

Maintenez le bouton de saut enfoncé.

Machine Translated by Google



Marais empoisonné

5 Évitez le marais vénéneux et les coléoptères serpents

Plafond du marais

empoisonné : Si vous n'avez pas la capacité Jet Run, utilisez les plateformes comme tremplins pour traverser le marais empoisonné. En approchant de face sans ralentir, vous éviterez les coléoptères-serpents des plateformes. Si vous risquez d'en écraser un, limitez vos sauts et progressez en zigzaguant entre les niveaux supérieur et inférieur. Avec Jet Run, suivez le mouvement pour atterrir sur la plateforme. Si vous possédez Jet Run, vous pouvez simplement foncer à travers.

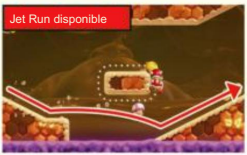
6 Sautez depuis une position qui évite le saut

Précaution

Comme Hoppin est au plafond, un saut imprudent vous fera le heurter. Sans Jet Run, je plaisante. Mouvement Step

Je plaisante

Montez sur la partie supérieure et traversez-la en courant.



Une partie (phonétique)
Chemin du soir au champ

Wu (phonétique)

grimper sur sol
marches de surface
sur la surface
monter la marche
utilitaire
j'ai remarqué une différence
ワ オレンジのハシから遠も
ャンプ。
est une surface
tomber
étapes consultées
次のオレンジの地
ジャンプ。コイン

Machine Translated by Google

4 pièces, Fleur
Une pièce apparaît

P.462

7 astuces pour optimiser l'utilisation des trampolines

Lorsque vous touchez la Fleur Heureuse du Mur,

À proximité du panneau fléché, immédiatement à gauc

Des plateformes élévatrices pour trampoline apparaîtront. Si vous

En les escaladant, vous monterez beaucoup plus vite

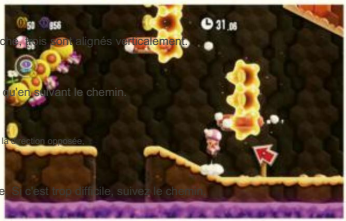
Même en utilisant un jet run,

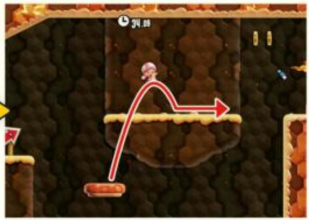
Vous pouvez toujours vous arrêter en maintenant la commande dans l

et vous pouvez grimper sur les plateformes élévatrices des trampolines.

C'est faisable, mais la difficulté est relativement élevée.

Montez en zigzag.





Machine Translated by Google

P.461

3 pièces, 1 fleur
Une pièce apparaît

Déplacez-vous rapidement sur les 83 quais en diagonale !

À partir de maintenant, utilisez les trois quais diagonaux pour

Agissez rapidement. Lorsqu'il n'y a pas de jet run, c'est

On suppose que vous allez courir sans vous arrêter. À partir de chaque diagonale

Après avoir effectué un saut en dash depuis la plateforme diagonale, vos mouvement

Veuillez donc vous référer aux captures d'écran ci-dessous. De plus, lorsque le

mode Jet Run est disponible, après avoir atterri sur la plateforme en diagonale,

descendre l'échelle sans sauter

C'est très bien comme ça. Si vous ne ralentissez pas, vous finirez dans

le marais empoisonné.

Si vous effectuez un saut en dash depuis le bord du rebond. Vous

marcher naturellement sur le Patapata et pouvoir continuer sans tomber dans le marais empoisonné.

Si vous ne parvenez pas tout à fait la plateforme en diagonale, alors effectuez une pirouette aérienne.

Effectuez un saut en dash depuis le bord droit de la plateforme, écrasez le premier ennemi rouge, puis effectuez un autre saut en dash pour éliminer
Le deuxième Baddy rouge et le Tabata qui vole doivent traverser le marais empoisonné et atterrir. Appuyez sur le bouton de saut.
Appuyez parfois sur le bouton de saut pour sauter plus haut.

Machine Translated by Google

Si le mode Jet Run est disponible, courir tout droit au niveau inférieur facilite la collecte des pièces.

Je plaisante.

Si Jet Run n'est pas disponible, prenez le

Niveau supérieur et sprint vers le but. Jet
Si Jet Run est disponible, vous pouvez également empr

St vous continuez au niveau inférieur, vous pourrez obten
Apparence spéciale requise
Vous pouvez les obtenir. Aucune action particulière n'est requ

du début à la fin, alors essayez
marais empoisonné
Vous aurez peut-être l'impression de plonger dans un marécage

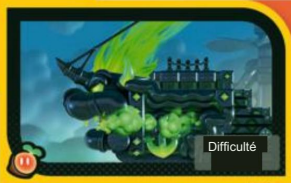
mais vous pouvez le survoler en chevauchant un Parabiddy

Vous pourrez donc naturellement traverser en toute sécurité

non, euh,
un peu plus tôt

avantage
finir

Machine Translated by Google



Difficulté

Apparaît dans « La grotte remplie de blocs de joyaux »

Éliminez les conditions

Utilisez le nuage de Lakitu pour vous déplacer dans les airs.

Il y a de nombreuses sections où vous progressez. Pendant Wonder Time, Ku

Artillerie

Évitez aussi les bombardements de Bowser !

shotō

des Îles aux Fleurs

Images à télécharger

dirigeable cuirassé

Course entre amis —

Objectif caché —

Attention

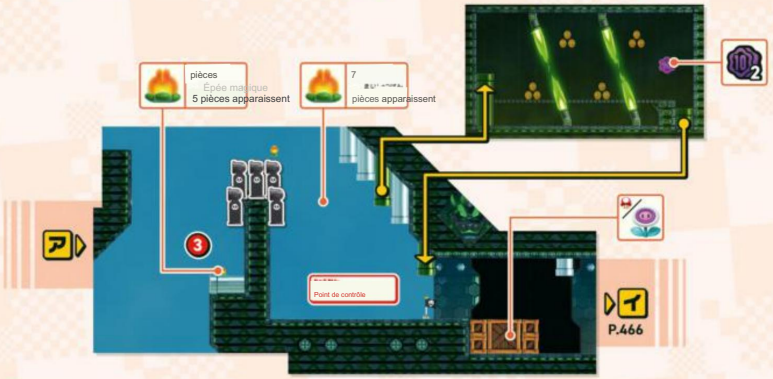
Mécanismes notables

Brûleur

Ennemis à surveiller

Méca-Bowser à canon à bêtises

Pièces
Réapparaître chaque semaine
7 pièces apparaissent



Machine Translated by Google

1. Montez sur le nuage de Lakitu et avancez.

Chevauchez le nuage Lakitu qui émerge du

Empruntez le tuyau et envolez-vous. Le nuage de

Lakitu disparaissant au bout d'un certain temps, il

et passez au nuage Lakitu suivant. est

préférable d'attendre que l'écran ait défilé un peu avant de monter. Emplacement du tuyau orienté vers la droite

ou avance

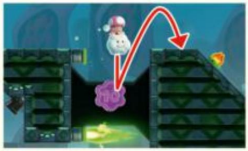
2. Récupérez avant que l'esprit de Lakitu ne disparaisse.

Il y a 10 pièces de fleurs en l'air, donc celles de Lakitu

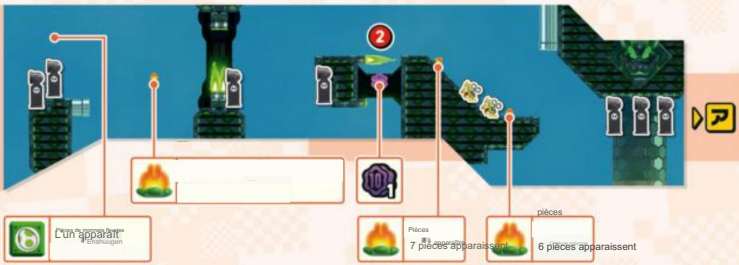
Le nuage est recommandé pour les collecter. Le nuage de Lakitu

va disparaître, alors approchez-vous de la zone de placement tôt avant qu'elle ne

dessus, mais saisissez-la rapidement lorsque la flamme du brûleur s'éteint.



au-dessus des nuages



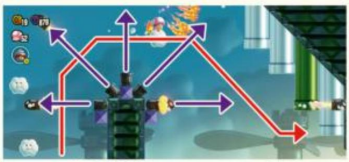
3 2 Plongez dans le tuyau pour ne pas être à la traîne du défilement.

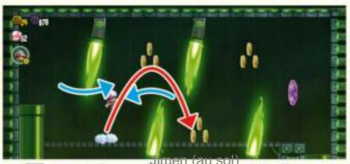
Si vous chevauchez le nuage Lakitu qui sort du tuyau orienté vers la gauche, les Bill Balles seront tirés en séquence depuis la droite, de sorte que le parcours

En haut à

droite. De là, visez le tuyau vert en haut et à droite. Dix flux Arrêtez-vous et esquivez entre eux. L'écran défile et vous ne verrez

Les pièces de monnaie sont hors de question. Soit un canon Bullet Bill à cinq directions le tuyau, alors arrivez-y tôt.



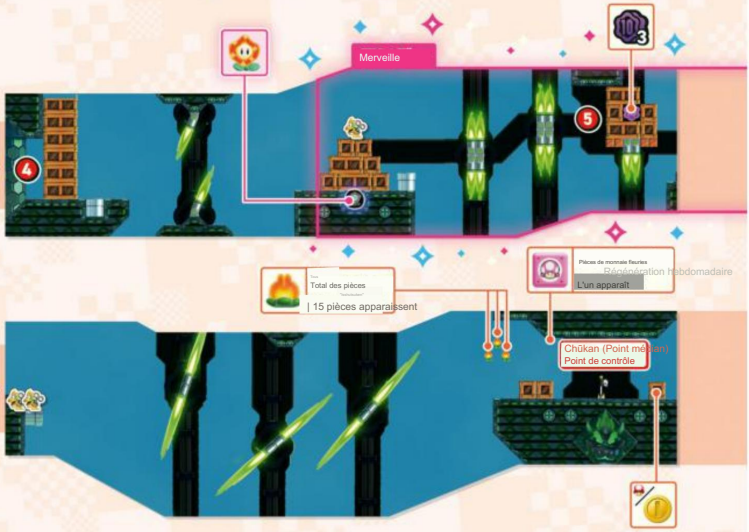


La trajectoire du Chasseur est réglée sur 50 000. Suivez-la ; dans la pièce après le tuyau, synchronisez vos mouvements avec le bon moment et dirigez-vous vers le tuyau vert. Sautez à droite.

Slimen (au sol)

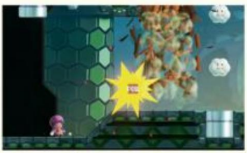
moment pour atteindre les 10 pièces de fleurs.

Machine Translated by Google



4 Casser efficacement les boîtes en bois

Le bloc de prisonnier de guerre rouge doit être frappé avec la caisse en bois qui bloque le passage.
Elles peuvent être détruites rapidement si elles sont présentes. Ensuite, récupérez-les. S'il s'agit de Wonder, les tirs de canon de Bowser Jr. près de la structure en bois
Utilisez le Lakitu qui apparaît pour vous déplacer . Il est conseillé de retirer. Si vous n'êtes pas en mode Merveille, contournez le tuyau. Brisez la caisse en bois au-dessus de
la Fleur Merveille d'un seul coup de hanche.



dépôt

Descente
Soworira
Salut Bo

5 Cassez la caisse en bois pour l'obtenir !

Cassez les caisses en bois pour ne pas prendre de retard sur le défilement.
En cours
et cassez-le avec un déhanchement.

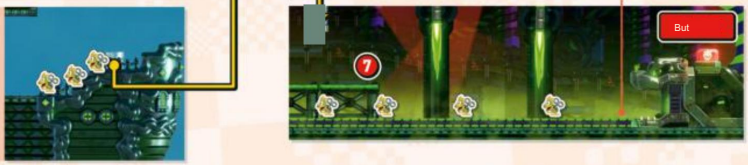
Nord
Utilisez le
dans la
bouche
de l'arbre
!
Coffre au trésor Gun Des
Sépar cassé
du champ

Le trajet a cassé
resou ba
Jetez à droite
et prêter
Ji-ra
Bois
Ge
équipement de flamme
Je vous en prie.
Balade de
Orage nuageux
Sans fin

Machine Translated by Google

Cinq pièces et une

La pièce de monnaie fleurie apparaît



Coupez les zones de combustion avant et après la Wonder Seed

À partir d'ici, vous traverserez trois zones de brûleurs.

Vous devez monter sur le bol Juggum qui sort du sol pour continuer.

Par conséquent, en se référant aux captures d'écran ci-dessous, les nuages de

Passez vite avant qu'il ne disparaisse. Si vous êtes

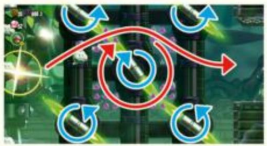
En mode Merveille, récupérez la Graine Merveille juste après

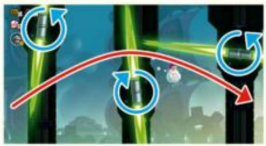
Dégagement de la zone du deuxième brûleur.

Mouvement

ta-ba

Agiter





au milieu

Évitez le Mecha-Koopa qui arrive sur le tapis roulant.

et déplacez-vous vers la droite. Des brûleurs tournent au-dessus.

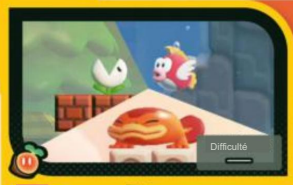
Saute donc d'une position où tu ne seras pas touché par les flammes. Avant

Si vous êtes transformé, battez Mech-Bowser avec de la mousse tout en continuant votre chemin.

Ça ne touchera pas le brûleur. Quand l'embouchure des

ux, grimper

lubrifiant de mécanismes de Bowser se ferme, grimpez et approchez-vous de l'interrupteur.



"Terre abondante : jardin Pakkun"

Éliminez les conditions

Un colisée où apparaissent trois types d'ennemis

Un pas en avant, un pas en arrière ...

hum. Les bonus ont à la fois des avantages et des inconvénients.

Comme plusieurs options sont disponibles, choisissez selon vos préférences.

Vaincre et avancer !

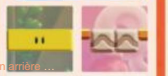
Colisée des Fleurs

Amis
Course

10 Fleurs
Pièces

180秒/130秒/80秒

Mécanismes notables



Bloc tourbillonnant

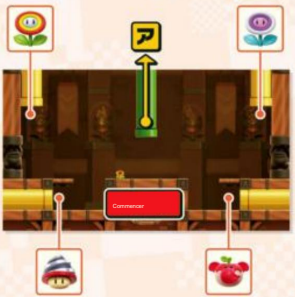
Balancement

Ennemis à surveiller

Fantoche

Puchi Pakkun

En colère



1. Utiliser le coup de pied du dauphin augmente la vitesse de déplacement.

Éliminez-les dans l'ordre en commençant par les Pukupukus situés à gauche.

Coup de dauphin

si vous équipez l'insigne Coup de dauphin,

vous pouvez vous déplacer plus rapidement sous l'eau

Essayez donc de l'utiliser.

Si le temps passe et que le

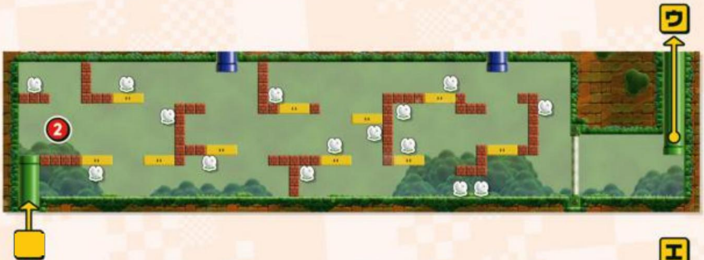
niveau de l'eau baisse,

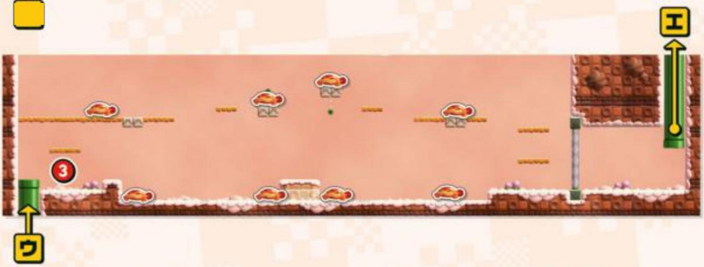
Écrasez-les rapidement pour les vaincre.

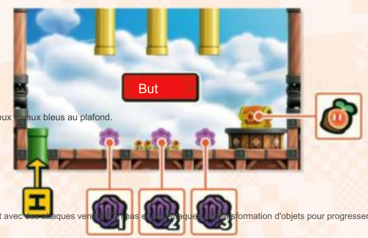
En utilisant le mouvement de dauphin, vous pouvez rapidement appliquer

*Ce n'est pas le nom officiel

Machine Translated by Google







2. Utilisez le bloc rouge des prisonniers de guerre

Utilisation

Des blocs rouges de prisonniers de guerre apparaissent régulièrement à partir des deux tuyaux bleus au plafond.

intervalles. Utilisez

pour vaincre plusieurs Petey Piranhas à la fois.

Cependant, attendre trop longtemps l'apparition du bloc POW rouge peut en réalité faire perdre du temps ; il est donc conseillé de varier les attaques en alternant avec des attaques venant d'en bas et des attaques par transformation d'objets pour progresser efficacement.

(Voir ci-dessus — combinez les résultats ci-dessous)

et les attaques par transformation d'objets.)

⬆ Utilisez-le là où les Petey Piranhas sont regroupés ou contre des Petey Piranhas difficiles à vaincre derrière des murs.

3. Attention à la coquille d'escargot

En cours

L'Angri en haut à gauche est Mai

Quand Mai recrache une coquille,

Attention, il va sauter entre les sièges Angri de la rangée inférieure,

donc c'est rapide

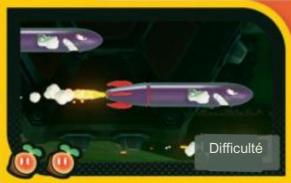
En privilégiant la défense, en bas à gauche → en haut à gauche → deux au centre de la rangée supérieure → milieu de la rangée inférieure

→ Deux ennemis → ordre en bas à droite → en haut à droite

Il est recommandé de les vaincre dans cet ordre.

⬆ En descendant depuis le centre supérieur, sur le rebord, on est en sécurité.

Machine Translated by Google



Difficulté

Longue morsure

Brouiller

Course entre amis

Objectif caché

Gérde la Grande Graine de W1 à W6
État : Toutes les mains ont été collectées (6 au total).

Mécanismes notables

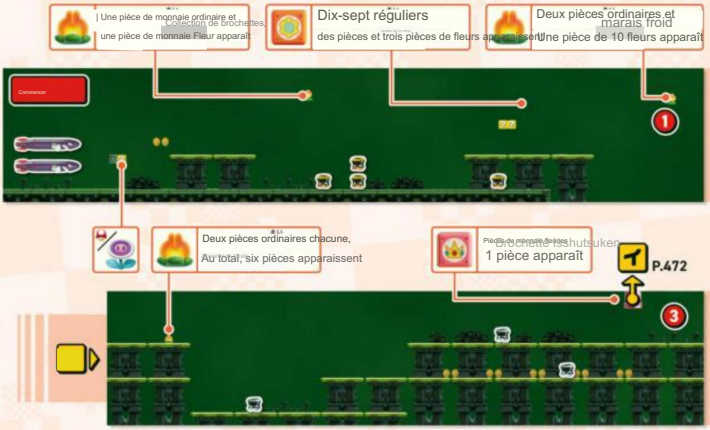
Ennemis à surveiller

Tueur (Long Bullet Bill)

Un cours rencontré pour la première fois sur

En entrant dans le château de Bowser. Empruntez le long

Des Bullet Bills qui volent les uns après les autres et avancent.



2. Attention aux Long Killers qui volent vers vous de face.

Lorsque vous vous rendez à l'emplacement 2, les Long Killers qui sont arrivés par la gauche

Les Long Killers disparaîtront et arriveront par la droite.
Leur altitude est toujours la même ; essayez donc
d'utiliser au maximum la plateforme
la plus haute.

En plus du

Tueurs à longue portée volants,
Metal Takkebo se promène

également. Les deux sont relativement faciles.
Utilisez la
plateforme supérieure.

Machine Translated by Google

10. Empruntez la partie supérieure du Long Killer et sautez en avant.

De gauche à droite sur l'écran, le Long Killer se déplace de haut en bas si vous voulez

Deux d'entre eux volent côte à côte vers (le joueur), jusqu'à ce que la plate-forme disparaisse juste avant.

Avancez et attendez que le Long Killer arrive en volant.

Si un Bill Balle passe en volant, sautez sur le long Bill Balle au-dessus, puis

De haut en bas

Sautez dessus et touchez la Fleur Heureuse.

Après cela, après une courte distance, dix pièces florales apparaîtront.

Alors, sautez en avant depuis le Long Killer sur lequel vous êtes en train de rouler.

et collectez les dix pièces de fleurs.

⬆ En sautant, déplacez-vous vers la gauche, puis sautez immédiatement vers le haut et chevauchez le
La longue fleur heureuse

Tueur. Touchez-le pour libérer 10 pièces florales.

⬆ Si vous avancez, vous pouvez
revenir sans être distancé par le Long Kill.

Plongez dans le long tueur

Il n'y a pas de point d'appui à droite du tuyau, Chevauchez le long Chomper, et quand le prochain lo

Et si vous échouez, vous serez immédiatement ramené au début de la scène suivante. Répétez ceci.

Cependant, il y a 10 fleurs et continuez à vous approcher

Des pièces au-delà de l'écart, donc vous en répétant le processus.

Il faut utiliser un Chomper long (Long Killer) arrivant de la droite comme plateforme pour pr

⬅ Après
obtenir le
10 Fleurs
Pièces, balade
le long
Chomper et rendre tout le

Machine Translated by Google

4 Empruntez le Long Killer le plus court pour accumuler la distance parcourue.

Si vous le souhaitez, lorsque trois Long Killers alignés verticalement passent à toute vitesse, surfez sur le bas du vague.

Long Killer. Pendant la descente, le Long Killer descendra progressivement,

donc le Long Killer du milieu

Passez au tueur. Comme précédemment, lorsque le Long Tueur descend, déplacez-vous vers le bas Long Killer.

Si vous roulez pendant longtemps Ton saut n'atteindra pas sa cible , donc ça va arriver très vite. passer au prochain Long Killer dès que possible.

6 Gravissez les Long Killers en partant du bas, dans l'ordre, et touchez-les.

La Fleur Merveilleuse ne peut être atteinte par un saut normal.

Utilisez donc un Long Killer pour le toucher. Premièrement,

Attendez sous la Fleur Merveilleuse qu'un Long Tueur passe en volant.

Lorsque le Long Killer arrive, depuis le plus bas, avancez , grimpez, sautez et continuez. Si vous chevauchez le plus haut

Long Killer, tu peux atteindre la Fleur Merveilleuse, alors

saute pour la toucher.

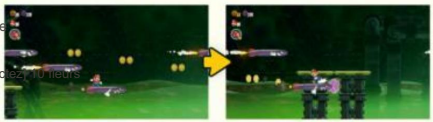
du transfert et mouvement

Machine Translated by Google

Deux pièces ordinaires chacune,
Au total, 8 apparaissent

5 tout en bas

Monter le Ngu-kirā, en route
Long tueur au milieu
Rendez-vous à (lieu) et [collectez 10 fleurs]



Après
Récupérez 10
pièces de fleurs,
sautez et
grimpez immédiatement jusqu'au pla

Prenez une pièce.

7 Vous pouvez continuer même sans devenir
une merveille

Toucher une Fleur Merveilleuse déclenchera une merveille
juste là, mais si vous pilotez un Long Killer, vous pouvez
atteindre le tuyau qui mène au but.

Si vous avez déjà
à obtenu la Graine Merveilleuse de Wonder,

Continuez vers la droite.

8 À partir du bord droit de l'échafaudage

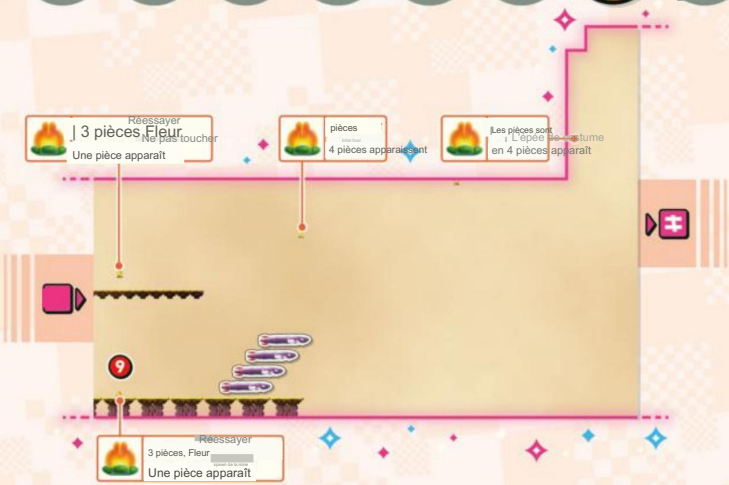
Chevaucher le Long Tueur

Puis de loin,
placez-vous sur la plateforme la plus proche et sautez sur le long Killer.
Montez à bord. Une fois à bord, dirigez-vous immédiatement vers le haut du long Kille
puis effectuer un saut périlleux pour atteindre le sommet du ballon de but.

Lorsque vous montez à
bord du long Killer, déplacez
vous légèrement vers la gauche et effectuez un saut-dash jus

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google



9. Utilisez le Long Killer

Pied lieux, grimper

Montez sur la plateforme supérieure

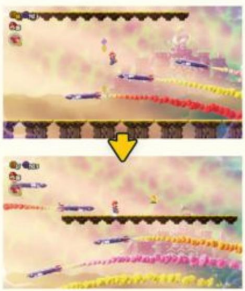
bas droit

Le Wonder Long Killer apparaît en bas à droite de l'écran.

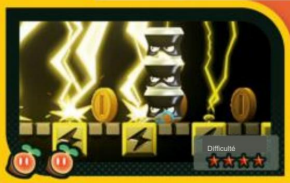
Quatre d'entre eux voleront vers vous, alors sautez du bas dans l'ordre. Une fois sur la plateforme aérienne, passez à l'étape **suivante**.

Un Wonder Long Killer arrive en volant depuis la gauche

Alors, montez dessus et continuez vers la droite.



Machine Translated by Google



Zzzap

[Barrière de boucle]

Course entre amis

Objectif caché

Apparaître « Long Killer Scramble »
Condition résolue

Mécanismes notables

Bloc

Tiret
Rail

Soyez prudent

Métal

Flotter
Marche Bowser

Takoboo (Scarabée bourdonnant métallique)

Le parcours est plongé dans l'obscurité totale, les quais et de
sont complètement invisibles. Vérifiez par les blocs de décharge ou
utiliser la lumière émise par leurs décharges pour vérifier les environs.

1 En bois

Lorsque le déchargement se termine !

Vers la plateforme supérieure

2. Synchroniser avec la décharge

Dégagé en sautant par-dessus

Au début, Metal Takabo (ennemi en bambou métallique) apparaît sur la plateforme de gauche. Le métal Takabo se déplacent connectés verticalement en une colonne de trois et, comme le bloc de décharge est électrifié, le métal

La colonne approche, attendez donc qu'elle atteigne sa position la plus basse.

avant de poursuivre. Un bloc de décharge bloque la plateforme

Takabo se charge également et devient invincible. Par conséquent,

La décharge se propage horizontalement à partir du bloc, alors attendez

Une fois que le bloc de décharge a fini de se décharger, sautez par-dessus le métal pour le

jusqu'à la fin du déchargement, puis déplacez-vous vers la plateforme supérieure.

dépasser.

Touché par une décharge

Le métal

Takeboo a frappé

La

décharge provoque une charge électrique temporaire qui empêche le mouvement.

Évitez le

Metal Takebeo,

Sautez près du

mur et ramassez

une pièce de 10 fleurs.

Machine Translated by Google

3 Écrasez le Takeboo en métal et sautez vers le haut

La deuxième pièce de 10 fleurs est cachée dans le grenier plongé dans l'obscurité qui dessine un
Il est caché là. Vous pouvez également atteindre le grenier avec un saut attendu
Puisqu'il est inaccessible, commencez à marcher depuis l'avant du bloc de décharge ou sortez trois Metal Takeboo connectés.

Lorsqu'un Taltakeboo s'approche, il émet une décharge électrique.
Attendez que ça disparaisse. Lorsque la décharge électrique s'estompe, Metal Take
et vous pouvez obtenir 10 pièces de fleurs.

Choc électrique :
Sautez d'abord par-dessus le Metal Takebo, puis attendez que le choc électrique du Metal Takebo en forme de U disparaisse et qu'il revienne. Ensuite,
Attendez donc son retour.
effectuez un grand saut.
Ensuite, continuez à droite et tout ira bien.

P.478

Lorsque le bloc de décharge le plus proche s'arrête, traversez-le en courant.

Il y a huit de ces blocs de décharge disposés verticalement sur le passage devant.
Ces blocs de décharge sont alignés ici, et de gauche à droite
Ils se déchargent successivement vers la droite. Lorsque la décharge s'arrête
Le temps passé est assez court, donc c'est dans
Passons-y d'un seul trait. L'extrême droite

Lorsque le bloc de décharge se décharge, Da— Vous pouvez
sortir en toute sécurité une fois que vous avez commencé Shu.

En attendant la libération, méfiez-vous de Metal Take et Metal Take Bo, et de bo.
Puis, traversez-le rapidement.

Machine Translated by Google

Garder

5 lacunes dans la décharge

Procéder petit à petit

Passage en montée et en descente

Des blocs d'évacuation sont situés au-dessus et en dessous du passage.

Passage Fixé

qui se déchargent à intervalles réguliers pour bloquer le passage et libérer

Garder

de l'électricité. Il est dangereux de foncer droit dessus.

Garder

Faites donc une pause entre les décharges et progressez

Une fois

graduellement.

À partir du rail du tableau de bord au-dessus du bloc , lâchez prise avec votre main

Fleur

Passage Chûkan (Point médian) Plafond

Au-delà du milieu du passage supérieur, un trait est visible au plafond.

rail, où vous pouvez saisir le rail du tableau de bord et le relâcher

Vous devrez procéder en évitant l'électricité. Sur les petits quais le long du chemin

Hidari-gawa Hidden

Il y a 10 pièces de fleurs, et à gauche se trouve un bloc de décharge. Si vous lâchez

Échafaudage

prise en hauteur, vous atterrirez sur une petite plateforme.

Le mouvement du rail du tableau de bord ascidie

La vitesse est extrêmement rapide,

alors une fois que vous vous êtes agrippé, préparez-

vous immédiatement à descendre.

Machine Translated by Google

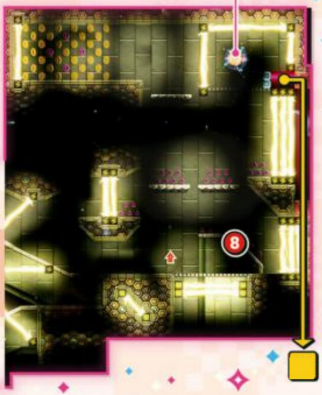
7 Devenez un corps invincible

Avancez tout en éliminant les ennemis

Dans Wonder, le personnage du joueur devient métallique.
Ennemi électrifié
se transforme en bloc et devient insensible aux décharges ou au contact ennemi
devenir invulnérable. Il n'est plus nécessaire d'éviter les ennemis.

Alors foncez en avant, en éliminant les ennemis sur votre passage.

Continuez d'avancer.



8 Utilisez les ascenseurs verticaux pour atteindre la Graine Merveilleuse

Lorsque vous entrez
Wonder, sur le côté droit du parcours, il y a un mouvement vertical

Des ascenseurs apparaissent. Vous

ne pouvez plus sauter haut.

Utilisez donc les trois ascenseurs pour

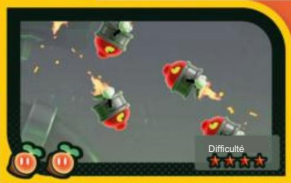
atteindre la Mer des Merveilles

grimper jusqu'à l'emplacement de D
Voilà ce qui va se passer.

Vue d'ensemble /
Intégrale : Vous ne pouvez pas voir l'ascenseur en entier, mais
et vous pouvez apercevoir une petite partie du bord du tél

Garder
minuscules pièces de fleurs se déplacent avec lui dans la lueur de décharge.
Utilisez l'emplacement
utilisez-le comme point de repère pendant le trajet.

Machine Translated by Google



Apparition de la « barricade en boucle de Biri-Biri »
Condition claire

Passez en douce !

aimer involontairement / se surprendre à aimer

Poursuite du tueur

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Ennemis à surveiller

Chasse
Chomper

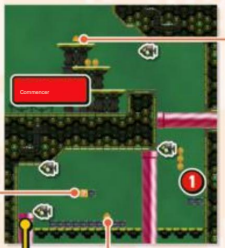
Grande poursuite
Tueur

Métal
Takebo (Takebō)

De nombreux tueurs à gages et de gros ch

Des tueurs apparaissent. Déplacez-vous en regardant en haut, en bas, à gauche et à droite.

Avancez en faisant attention à toutes les directions.



pièces
3 pièces apparaissent

pièces
Sortie rapide.
5 pièces apparaissent

1. Votre bloc de briques

Frappez-le pour déplacer le tuyau

Au Happy Flower situé près du point de départ

Si vous le touchez, le tuyau bougera et vous pourrez descendre.

Il y a deux blocs de briques en dessous, alors appuyez sur la droite.

Bloc de briques. Lorsque vous le frappez, un tuyau apparaît immédiatement

avancer

à gauche et se rétracte, vous permettant de progresser.

Des objets de renforcement peuvent être obtenus auprès du

, Tenablock, mais attention, deux Chase Killers rôdent à proximité.

Machine Translated by Google

Glissez sur la terre en empruntant les murs et collectez 10 pièces de fleurs.

Touchez la fleur joyeuse pour obtenir 10 pièces de fleur.

Un long tuyau de terre apparaît à gauche de n. Déplacez-vous vers le petit tuyau de ter à droite du tuyau qui émerge.

Dirigez-vous vers le petit tuyau de terre, sautez à gauche, et le long

En glissant le long du tuyau, collectez 10 pièces de fleurs.

Récupérez-les. Une fois en votre possession, utilisez un coup de pied retourné pour retourner au tuyau de droite

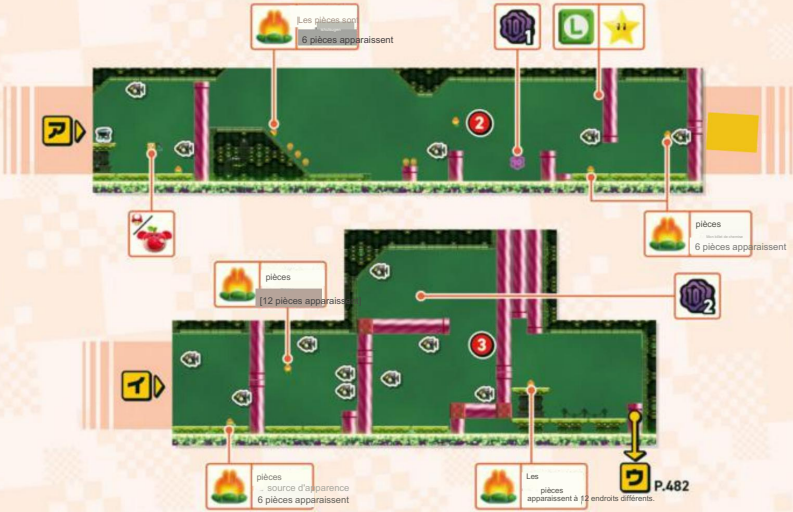
.

À gauche du long tuyau

Chase sur le côté

Trois tueurs sont regroupés ensemble.

Sauter immédiatement pour les éviter.



3 Utilisez un coup de pied mural p atteindre le sol

Si vous déplacez le tuyau d'évacuation des eaux usées vers le haut, le tuyau d

Sautez vers lui. Tuyau en haut à gauche → droite

En effectuant des coups de pied muraux contre les tuyaux en s

Montez dans l'espace au-dessus du plafond

Vous pouvez accéder au grenier au-dessus du tuyau.

Dernière le plafond

. Dans le grenier se trouve le deuxième plant de dix fleurs.

Pour obtenir cette pièce, il faut grimper au tuyau.

Empruntez le tuyau à cet endroit ; si vous allez en haut à gauche, vous trouverez un Chaser Killer.

Sauter vers un certain tuyau.

s'écraser hors du plafond en haut à gauche juste devant

Cachez-vous sous la fleur ! Le tueur poursuivant

Continuez à bouger pour esquiver le grand tueur de la poursuite

Plafond
Du mécanisme rotatif au plafond, Dekachaisuki
Visible
Un cavalier apparaît et fonce droit sur le joueur.
Si vous restez au même endroit, vous n'aurez plus d'endroit où vous échapper.

Parce qu'il va disparaître, un bonus du bloc ?...

Une fois l'objet ramassé, passez immédiatement à autre chose.

Après avoir esquivé le géant Chee qui s'approchait Ice Killer, avancez avant le

Le prochain géant Chee Ice Killer arrive en volant

Sinon P.485

6. Brisez les blocs solides pour atteindre l'endroit où se trouve la Graine Merveilleuse.

Les endroits où des blocs de briques forment un pont semblent avoir un trou en dessous et donnent l'impression qu'une chute serait fatale, mais ils mènent en réalité à un lieu où se trouve une Fleur Merveilleuse. Cependant, comme il est impossible de briser les blocs durs en effectuant une chute sur eux, juste au-dessus, cela donne l'impression d'un trou béant .

Utilisez le Chase Killer géant qui apparaît à cet endroit.

Placez-vous sur le bloc dur et attendez l'apparition du Chase Killer géant. Dès que le Chase Killer géant est lancé, déplacez-vous immédiatement pour qu'il brise le bloc dur.

Un bloc est prévu pour vous, et il vous suffit ensuite de descendre.

50 Au fait, cassez les blocs de briques avec le Chase Killer.

Dix pièces de fleurs sont entourées de blocs durs et ne peuvent être prises telles quelles. Par conséquent, utilisez les informations à proximité. Tueur de poursuite géant pour retirer le bloc de briques

Cassons-les. Cependant, si vous en cassez trop, lorsqu'ils seront obtenus Attention, car les blocs durs qui servent de Les points d'appui nécessaires disparaîtront.

¿Zone arrière/ intérieure : Le gros Chase Killer au fond est correct. Le gros Chase Killer près du tuyau détruit les blocs pro durs sous les 10 pièces de fleurs, alors avancez. Tirez directement sur le côté. Le bloc disparaîtra, alors récupérez-le. Tirez directement sur le côté. Le bloc disparaîtra, alors récupérez-le. Le bloc disparaîtra, alors récupérez-le.

7. Grimpez directement jusqu'en haut avant que les blocs durs ne soient retirés.

Des blocs rigides sont disposés comme des marches juste avant le poteau de but. Vous voulez donc sauter du sommet et attraper le haut du poteau de but. Cependant, à proximité

Il y a un gros Chase Killer, et si vous vous arrêtez ne serait-ce qu'un instant, les blocs durs seront détruits et deviendront inutilisables.

· Grimpez tout droit jusqu'au sommet et sautez.

Plafond — Endurance Il y a de nombreux grands Chase Killers au plafond. Alors dépêchez-vous.

On peut voir des blocs de pierre disposés comme des marches d'escalier. Montez tout droit jusqu'en haut. et sauter sans s'arrêter à lieux, grimper atteindre le sommet du poteau d'objectif.

Machine Translated by Google

Tirez 8 balles pour détruire les obstacles et avancer.

Lorsque vous toucherez la Fleur Merveilleuse, un bateau apparaîtra.

Ils apparaîtront à vos pieds, et vous embarquerez sur le bateau et poursuivrez votre route. Le bateau

Il y a un interrupteur ; en marchant dessus et en appuyant dessus, on tire un projectile géant . Bien sûr, on peut vaincre les ennemis et détruire les murs.

...donc (vous) continuez à appuyer sur l'interrupteur et à tirer des balles,

Créons des voies d'accès.

10 Pour atteindre le Royaume du Plafond, utilisez les blocs p

sauter et se déplacer

Dans l'espace du plafond près de la Graine Merveilleuse, des kois

est cachée ; en utilisant la plateforme en forme de L, vous pouvez

Derrière le plafond, grimpez jusqu'à l'espace situé au-dessus du plafond.

Accédez à l'espace sous le plafond. Une fois que vous êtes monté dans l'espace sous le plafond, alors

Si vous continuez ainsi, vous pourrez collecter des pièces et des graines merveilleuses.

Vous pouvez le faire à la main. Cependant, si vous tirez des balles rapidement, L

Derrière le plafond

Les plateformes en forme de personnage seront détruites, donc lorsque vous accédez à la zone du plafond

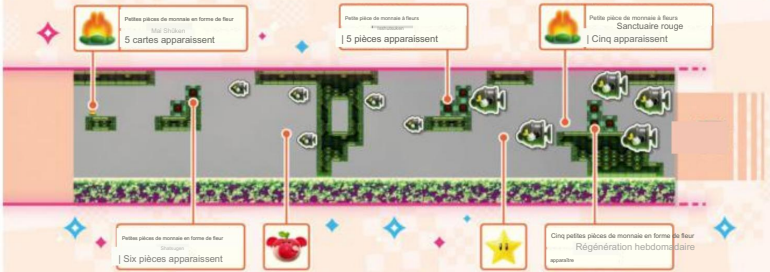
Cessez d'attaquer avant de l'atteindre.

Machine Translated by Google

Éliminez rapidement le tueur de la Grande Poursuite dès que vous le voyez.

Lorsque le gros Chase Killer percute le navire, le navire blo
le ku ne soit détruit, réduisant la plateforme, essayez de le vaincre avant son lancemen
grande vitesse.
vous sautez depuis le navire, vous serez laissé pour compte, alors ne sautez en aucun
Par conséquent, ne sautez en aucun cas.

Juste avant que
Descendre la pente à
Pente, grande poursuite. Si
Un tueur apparaît, alors
assurez-vous de le vaincre avant le navire.



Machine Translated by Google

Tsui-Saki

Question : « Glissez-vous ! Poursuite et Ki »
Effacer la condition « Ra »

Festival des poings

~King Beats You Up!~

Course entre amis —

Objectif caché —

seulement
Mécanismes notables

Youchi
Ennemis à surveiller

Métal
Takoboo (Scarabée Charpentant métallique)
Recherche de liens

Utilisez le pont élévateur pour vous déplacer.
lien
tout en évitant les Search Killers liés
qui vous gênent.

koukai

1 10 places au total

Date d'apparition

Faire apparaître des fleurs joyeuses

Si vous touchez la Fleur Heureuse directement devant

Apparence

Le point de départ, les Fleurs Joyeuses apparaîtront les unes
après les autres. Les Fleurs Joyeuses apparaîtront dans 10

En enchaînant les places consécutives, vous pouvez finalement obtenir 2 pièces et 3 pièces de monnaie.

Quand le
poing américain
les gens montent sur le quai,
Sprint pour toucher
Résistons.

2 Sur la jeune branche de la pompe d'éjection

Saut vertical

Lors du déplacement du élévateur de pompe, essayez de vous placer du côté droit de la pompe.

Mikigawa

Montez à droite du télésiège et sautez tout droit. Le télésiège
se déplace vers la droite, donc si
la personne qui se tient de ce côté a moins de risques de tomber.

Il n'y a pas d'obstacles
qui interfèrent avec le mouvement

donc utilisez une hanche

Passez
à Kki.

Machine Translated by Google

3. Vaincre le Metal Takebow (Metal Takebō) et attendre que le Fire Knuckle apparaisse.

Lorsque le mouvement sur le élévateur à pompe s'arrête, un Metal Takkebō sera juste devant vous, alors écrasez-le pour le vaincre. Mata Au-delà de Rutakebo se trouve une zone où apparaissent des Fire Knuckles ...donc, la main du Fire Knuckle le plus à gauche

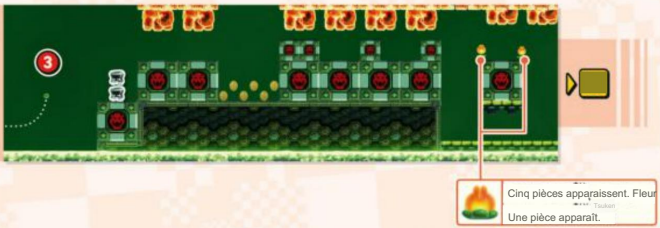
Arrêtez-vous devant et attendez que le poing en feu se lève.

Lorsque le doigt en feu se lève, foncez vers le emplacement avec la pièce et arrêtez-vous. Lorsque le prochain point d'appui pour le feu apparaît, courez jusqu'à la plateforme inférieure devant vous.

L'endroit où se trouvait Metal Takebo, avec la pièce fa, est sûr, donc la zone basse est sûre. Attendez à cet endroit pour le prochain fi la cheville se soulève.

Arrêtez-vous une fois que vous avez pris la pièce.

Attendez que le poing américain se lève.



4. Effectuez de petits sauts pour sécuriser le Pomp Lift au bout du rail.

Sur la plateforme située au-delà de l'ascenseur Pomp, des poings de feu tomberont à ce moment. Quand les Poings de Feu se lèveront donc en sautant immédiatement

C'est dangereux. Après avoir déplacé le Pomp Lift jusqu'au bout du rail,

Faites de petits sauts pour que le Pomp Lift ne revienne pas.

et répétez de petits sauts ; si vous bougez lorsque les Poings de Feu se lèvent,

Attendez le bon

Vous trouverez le prochain ascenseur Pomp juste devant vous,

Alors, montez-y immédiatement. Si vous restez immobile sur la plateforme, vous serez touché par un Poing de Feu, alors ne jamais Arrêtez-vous là.

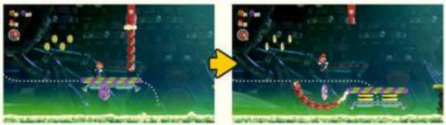
Machine Translated by Google

5. Guidez le tueur de recherche liée sous la pièce de 10 fleurs

Rebondissez près de la pièce de 10 fleurs

Déplacez le Pomp Lift et le Linked Search Killer et attendez qu'il tire. Une fois qu'il a tiré...

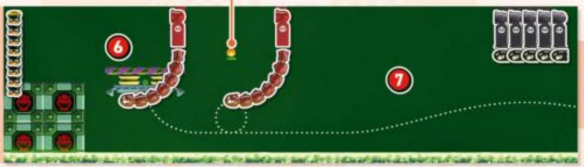
Déplacez le Pomp Lift et sautez en bas tout en collectant les 10 pièces de fleurs.



Lorsque le tueur à recherche liée positionné sous la pièce de 10 fleurs tire, écrasez-le, puis

Écrasez le gros Search Killer pour retourner au Pomp Lift. Effectuez un hip drop sur le Pomp Lift. Sautez et atterrissez sur le Pomp Lift.

Machine Translated by Google



lien

6 Lorsque vous rompez le contact avec le tueur à recherche, activez immédiatement la pompe de levage.

Parce que le rail forme un cercle à mi-chemin,

Le mouvement de la pompe de levage décrit également un cercle sur place.

Déplacez-vous comme si vous alliez manger. Utilisez le Link Search Kill

Comme il est difficile à atteindre, utilisez d'abord le Link Sea

Après l'avoir vaincu, faites un hip drop pour le faire exploser.

Déplacer la dérive d'un seul coup trop rapidement

déménager.

Avant l'endroit où le rail forme un cercle,

vaincre les Chercheurs liés.

Avant que le prochain chercheur lié ne s'approche,

Avancez immédiatement en fléchissant les hanches.

7 Attendez devant le canon Seeker.

Cinq canons Seeker sont alignés au-dessus de nos têtes.

Tirez des missiles Seekers vers le bas. Arrêtez-vous devant les canons Seekers et

Arrêtez la pompe de levage et attendez que les Chercheurs soient là.

tiré. Lorsqu'un Chercheur tiré se déplace en dessous

la pompe soulève, le déhanchement à travers le canon Seeker

zone.

8. Utilisez le levier de la pompe gauche

Utilisez-le pour sauter

10 La pièce en forme de fleur ne peut pas être atteinte par

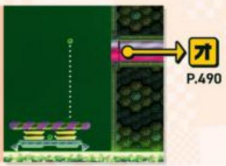
Sauter directement depuis le bas, donc utilisez la pompe

Utilisez le support à gauche pour l'atteindre. Une fois dessus, la pompe

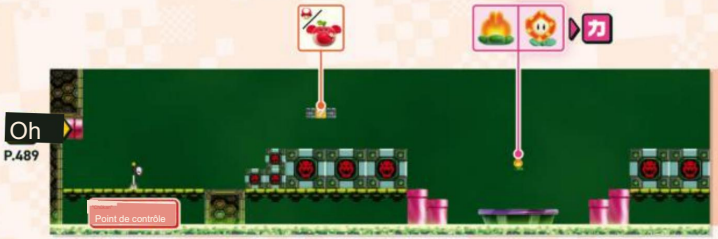
se soulève ; dès qu'elle est en place, foncez et sautez vers la droite.

Les poings américains tomberont d'au-dessus de l'élévateur de la pompe,

Une fois que vous avez déplacé le levier de la pompe, sautez immédiatement à droite.



Machine Translated by Google



9 Foncez lorsque le poing américain s'abaisse.

Pendant Wonder, Fire Knuckle s'accorde à la musique

Il va sortir par en dessous. Arrêtez-vous au-dessus du fer à repasser.

Ouvrez la boîte et attendez que le Fire Knuckle en sorte.

Lorsque le Fire Knuckle s'abaisse, foncez.

Allez, montons sur la plateforme supérieure. Attention toutefois à ne pas trop nous précipiter, car il y a 3

Metal Takebo aligné sur la plateforme supérieure.

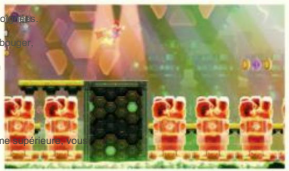
Je suis Anjou.
nu o zen no
ke taosu ashi shi 3
compagnon taitsuten ni sonae no nobaseru wo moi
ken yūte
Je t'aime.

10. Effectuez un saut éclair dans la fosse avant que le poing de feu ne s'abaisse.

Les plateformes sécurisées hors de portée du Poing de Feu sont très éloignées.

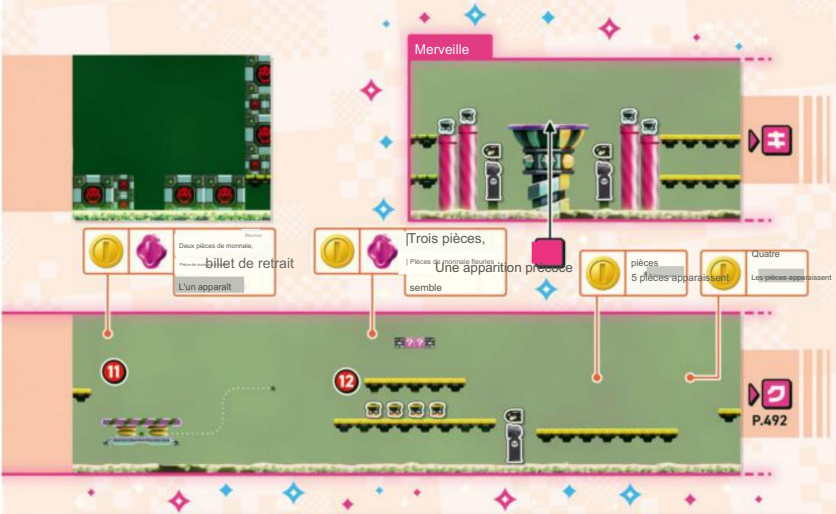
Si vous attendez que le Poing de Feu soit complètement abaissé avant de bondir, vous n'arriverez pas à temps. Dès que le Poing de Feu jaillit, descendez en utilisant des sauts-dash pour gagner de la distance.

Dès votre atterrissage, foncez et sautez sur la plateforme située au-dessus du Metal Takeboo . Une fois sur la plateforme supérieure, vous serez en sécurité.



ke←
Me
ha Ta
gauche tomber
Ru côté se Ta
Et le mouvement est ba ki fu shi
detamu
Corné

Machine Translated by Google



11. Utilisez un mouvement de hanche pour propulser la pompe jusqu'au bout du rail.

Vous empruntez le pont élévateur et avancez,

mais si vous le déplacez en sautant, un Poing de Feu sera

surgir en plein milieu et infliger des dégâts. Par conséquent, lorsqu'un

Fire Knuckle surgit, sautez de la plateforme et

atterrir sur la pompe avec un déhanchement. Avec un déhanchement

La chute vous permet de vous déplacer rapidement et tous en même temps avant la chute.

Le poing de feu jaillit.

12. Attention aux Takabo en métal qui surgissent d'en bas

Au premier abord, la plateforme semble exempte d'ennemis, mais soudainement

Quatre Metal Takabo émergent d'un tuyau situé sous

et apparaissent. Si vous essayez d'avancer sur la plateforme inférieure, en les évitant

C'est difficile.

alors assurez-vous de passer de l'élévateur à pompe à la plateforme sup

au préalable. Le Metal Takabo sauteur ne peut pas atteindre la plateforme supérieure,

donc si vous vous déplacez sur la plateforme supérieure,

Vous pouvez procéder en toute sécurité.

Démarrer bo et

Piceler

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

Épisode 3|3 : Avancez au moment où le tueur à la recherche apparaît

Près de l'avant inférieur

Tenez-vous sur la plateforme basse située juste avant la pièce de 10 fleurs,

Un chasseur de missiles de recherche lié arrive de la tourelle de chasseur de missiles de recherche située devant vous.

Attendez le lancement. Sautez immédiatement dès le lancement.

Appuyez sur (ou effectuez) « Pu », marchez sur le tueur de recherche lié et sautez. 10

Récupérez les pièces en forme de fleur et atterrissez sur la plateforme au-dessus.

Faisons-le.

Clé de recherche de lien
Lancement

Quand le lar

est licencié

Sautez

immédiatement.

Sautez avant qu'il n'arrive vers vou

15. Marchez sur le lien Search Killer et sautez.

Pour attraper le haut du ballon de but, vous devez sauter depuis la plateforme élévatrice, marcher sur le Search Killer connecté, puis sauter à nouveau.

Si vous le déplacez au bout du rail, le feu

Le Search Killer connecté fera demi-tour et volera vers l'avant.

de la pompe de levage, alors appuyez sur le Search Killer connecté.

Répétez le saut

sur la pompe de levage

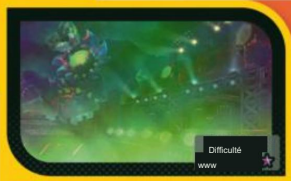
à plusieurs reprises, et assurez-vous

ne pas revenir

de la fin de

le rail.

Machine Translated by Google



Apparence : Clear "Knuckle Festival ~King

État : Transparent « Te tabasse ⊢ »

Suivez un cours à défilement forcé, un à un.

Et des choses mystérieuses se produisent les unes après les autres.

À la fin, il y a un combat de boss contre Bowser dans le château.

La bataille finale !

Wagahai sur scène

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Ennemis à surveiller

Version de sauvetage

1. Foncez lorsque les Poings de Feu apparaissent deux fois.

Juste en face du point de départ se trouve un endroit où

Des poings de feu géants surgirent d'en haut et d'en bas. Forcés

En raison de la progression lente, avancez lorsqu'il n'y a pas d'endroit sûr. Une fois qu'elle apparaît, vous pouvez la traverser en toute sécurité en vous précipitant vers l'avant.

Si vous tombez, vous ne pourrez pas éviter les Poings de Feu. Commencez.

Origine de récupération

Attendez à l'endroit indiqué que le Poing de Feu apparaisse deux fois.

(terminaison verbale polie) apparaître

Machine Translated by Google

Courez jusqu'à et esquivez le dispositif roulant et le transformateur

À partir d'ici, le parcours descend en pente douce, et un

Un énorme rocher roulant arrive de la gauche, alors entrez

Un petit trou vertical pour l'éviter. Après avoir évité le rocher qui dévale la pente et patienté un peu, le parcours...

La pente du parcours s'inverse et des fossiles arrivent par la droite.

fosse verticale

Ils arrivent, mais si vous ne sortez pas du gouffre vertical, vous

peut les éviter tel quel.

Dès que vous apercevez la fosse verticale, entrez-y immédiatement et les fossiles arrivant de la droite passent

Attendez que le rocher qui roule passe. Ensuite, sortez du puits vertical.

Arrêtez-vous à l'endroit où se trouve la Fleur Bavarde et évitez-la lorsqu'elle revient.

33 À l'extrême gauche de l'écran, la statue

à gauche de l'écran statue de pierre

Attends qu'il se casse pour toi

Au sommet du poteau se trouve une statue indestructible de Bowser

cela vous bloque le passage, vous ne pouvez donc pas avancer tel quel.

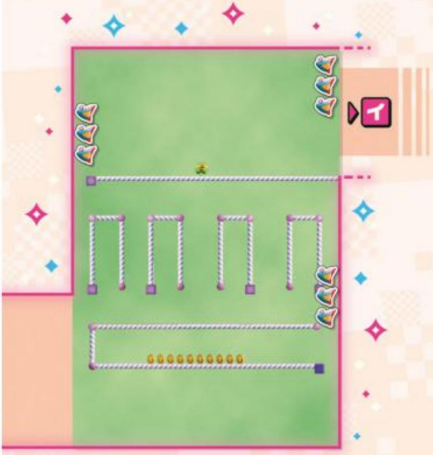
Puisque vous ne pouvez pas, attendez un moment sur le bord gauche.

de l'écran. Puis, un groupe de Crapauds Merveilleux

statue de pierre brisée

Le groupe brisera la statue, et une fois la statue brisée

Vous pouvez passer devant le groupe de Crapauds Merveilleux.



Il y a 13 pièces,

2 pièces apparaissent

P.496

Machine Translated by Google

P.495

4 Au canon revenant d'en haut 注意

Au-delà de la zone où les tuyaux sont alignés verticalement, un long tuyau bloque le passage et empêche toute progression. Le défilement s'arrêtera au bout d'un court instant ; veuillez patienter. Le tuyau se raccourcira alors, vous permettant de continuer.

Cependant, au-dessus du jeune tuyau se trouve un Ga

Bon est dessus, et lorsque le tuyau se raccourcit, il devient

Ils roulent et attaquent. Des tuyaux en escalier

Comme il est difficile de l'esquiver, attendez devant le

Passez le tuyau et faufilez-vous à côté. Après l'avoir esquivé d'un saut,

Franchissez le Gabon et poursuivez votre chemin.

5. Tournez à gauche et continuez tout en arrêtant le roi Boo.

sur l'écran

Lorsque vous arrivez à l'endroit où se trouvent Topy et les autres, un gigantesque Roi Boo apparaît sur le bord gauche de l'écran.

· Le joueur se tourne vers la droite

Elle s'approchera lentement tant que vous resterez là, alors laissez-la telle quelle,

attendez qu'une zone de sécurité apparaisse plus loin sur le parcours ; lorsque vous faites cela, l'espace où vous pouvez vous déplacer sera restreint. Il

deviendra plus difficile d'esquiver les ennemis et plus difficile de se déplacer.

de manière à ne pas

heurter Topy et arrêtez de bouger pour que le roi Boo ne s'approche pas.

Puisqu'il s'agit d'un défilement forcé, tournez-vous vers la gauche et

La prochaine zone sûre apparaît, déplacez-vous rapidement et tournez à gauche.

Sur l'écran,

Mikigawa avance vers la droite, et lorsque le roi Boo apparaît, tournez-vous vers la gauche.

Ensuite, lorsque vous voyez une plateforme légèrement en saillie, le bord droit qui descend

Déplacez-vous rapidement et tournez-vous vers la gauche.

Déplace-toi vers Delia en effectuant un saut éclair.

Machine Translated by Google

6 Gardez le bord gauche

Évitez les obstacles et poursuivez votre chemin.

De là, vous entrez en apesanteur et flottez doucement. Dirigez-vous vers la zone où deux longs tuyaux se dressent côte à côte.

Vous progresserez en évitant des tuyaux et des boules de lave.

··· Les mouvements du tuyau et des boules de lave sont lents, donc sur l'écran et immédiatement le tuyau du serpentin de mesure commence à bouger, donc

Restez sur le bord gauche et observez le mouvement.

Éloignez-vous de manière à ne pas vous approcher.

7. Roulez au centre du sol

Chūkan (Point médian)

Rendez-vous au point de contrôle

apesanteur

Puisque l'État va prendre fin, atterrissez sur le tuyau. Atterrissage

chūō (centre)

Placez-vous au centre du tuyau devant vous.

Aucun ennemi n'apparaîtra pendant son déplacement, il suffit donc de rester dessus.

8 Fleurs bavardes

Saute au rythme

Après le point de contrôle, une plateforme rouge s'élève au rythme de la musique.

C'est un sol rouge qui s'élève ; tenez-vous sur ce sol rouge, et

Si vous sautez juste au moment où elle monte, vous pouvez effectuer un grand saut.

Vous pouvez effectuer un grand saut. Ce sera important lors du prochain combat contre Bowser au château.

alors entraînez-vous dès maintenant.

Machine Translated by Google

Hiro

VS Bowser

Saute au rythme

Dans le combat contre Bowser au château, le sol est composé de Des plateformes rythmiques où des dalles rouges et bleues apparaissent légèrement en rythme. En sautant au même moment, vous pouvez effectuer un saut plus ample. Vous pouvez utiliser ce saut pour contrer certaines attaques.
avec l'arc obstructif

Point faible tai

Brisez la main de Bowser ou percutez son point faible.

Utilisez ces attaques pour continuer à attaquer.

Le timing est important pour réussir un grand saut. Écoutez aussi attentivement la mus
pendant le combat, pour évaluer le timing de vos sauts.

Conseils de combat pour Bowser 2000

Couleur rouge clair bleu

- Le sol rythmique est divisé en deux couleurs, rouge et bleu ; un timing correc produira un saut spécial.
- Si vous le touchez lors d'un grand saut, vous pouvez le détruire La main de Bowser.
- Les zones de la tête de Bowser marquées d'un « ! » sont des points faibles.

niveau

Étape 1 : Le sol rythmique est entièrement rouge, ce qui facilite les attaques.

Dans la première étape, le sol rythmique est entièrement rouge, vous pouvez donc

Tu sautes.

kyū

Notez les projectiles tirés des mains de Bowser à gauche et à droite. Si vous infligez des

Déplacez-vous vers une position où vous pourrez atterrir plus facilement.

Attaque du point faible

Attaquer tout en esquivant, et frapper le point faible en rythme.

POINT 1

Chargement Attaque

Attaquez le point faible après avoir chargé.

Depuis les mains de Bowser du château de Bowser, à intervalles réguliers

Onbu-dan et

Notez que des projectiles volent vers le joueur en rythme avec la musique.

Attaque Chargement

Ils gênent les déplacements et les attaques, il faut donc viser leur point faible.

Avant de viser, sautez et foncez dessus pour le détruire.

POINT

Dans le niveau 2, esquivez les grandes notes de musique en vous déplaçant bord gauche.

sur l'écran

dégâts au château de Bowser à deux reprises, l'icône à l'écran s'affiche.

Zone arrière/intérieure Ributan Renzokuu

Par l'arrière, il tire successivement de gros projectiles en forme de notes de musique.

journée d'écran

Ils voleront vers vous, alors attendez sur le côté gauche de

l'écran et évitez-les en sautant et en vous baissant.

Réessayer

Enfin, des mouches

une note géante qui arrive

Le projectile est absolument hors de question

esquiver en sautant

Faites-le.

Machine Translated by Google

Phase 2 : Le rythme se divise en deux temps, ce qui rend le saut plus difficile.

Dans le bus (porter/être porté)

Après l'attaque du projectile de note géante, le sol rythmique se divise en rouge et bleu en deux sections, et le nombre de mains de Bowser passe à trois.

Si deux couleurs apparaissent en séquence, alors battez-vous pendant en vérifiant attentivement quelle couleur va apparaître ensuite.

POINT 1 Bowser Hand sur le pont

À mesure que le nombre de mains de Bowser augmente, le nombre de projectiles sonores augmente également.

Pu. Parce que l'attaque est très difficile à esquiver, depuis le bord. Départ. Deux fois de suite : de gauche à droite, puis de...

Décomposons-les dans l'ordre.

D'abord, cassez par la gauche. Attaquez extrêmement mignonne.

C'est exact. Vous ne serez plus attaqué par des deux côtés, vous aurez donc moins de

POINT 1 Attaque continue

12 Déplacez-vous dans l'ordre suivant : bord droit, puis bord gauche, pour éviter le co

Droite

Attaque douce

gauche-droite-gauche-droite selon un motif fluide

Attaque

Puisque vous allez être attaqué, déplacez-vous dans l'ordre suivant : bord droit → bord gauche

Arrivez par la droite. Les balles rondes semblent

Sauter s'accroupir

→ Avec un grand saut

Évitez-le.

Étape 3 : 6 minutes plus tôt, le nombre de mains de Bowser passe à quatre.

Au niveau 3, il y a trois pistes rythmiques rouges et trois pistes rythmiques bleues, passant à une configuration en six parties. Au lieu d'utiliser tous les doigts

Essayez d'utiliser un seul côté ou l'autre. peut réduire les sauts manqués.

POINT 1

Si vous infligez des dégâts à Bowser au niveau 3 une fois,

Des projectiles en forme de boule à facettes sont ajoutés à ses attaques. Ils rebo

à éviter, mais vous pouvez les briser avec un puissant saut et un plaquage

Les plateformes rythmiques montent et descendent et sont difficiles à traverser, il faut donc essayer de se baisser pour éviter

POINT 2 Escaladez le grand tremplin et attaquez la tête de Bowser

Après avoir infligé des dégâts au château de Bowser à deux reprises, le bourgeon

et la tête de Bowser apparaît. De plus, au château de Bowser

Quatre ascenseurs rythmiques apparaissent dans le ciel pour vous aider à l'atteindre. Le temps

Pour votre grand saut, déplacez-vous vers la plateforme supérieure et

Approchez-vous du château de Bowser situé en altitude.

Point faible

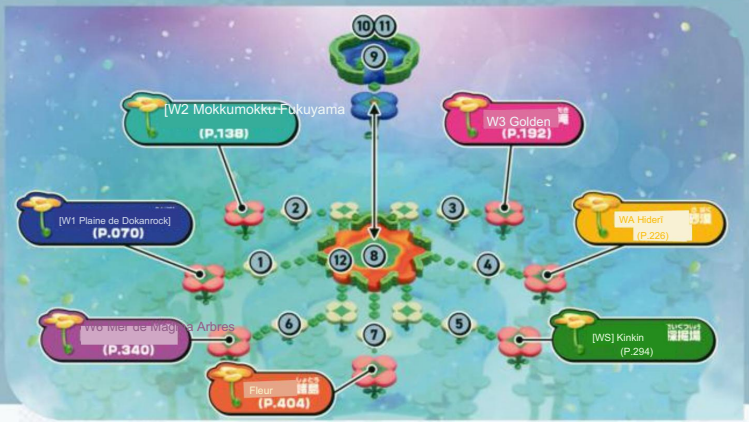
Une fois sur la plateforme, attaquez la tête de Bowser, son point faible.

Si un Bowser La main est présente, cela obstruera Votre ascension, essayez donc de la détruire

Lorsque vous atteignez le sommet plateforme, château Bowser va Souffler de la fumée pour attaquer. Do

Machine Translated by Google

Monde spécial



Kōnan I

Quelque chose

Un monde stimulant proposant une collection de cours de haute difficulté

Un monde accessible depuis chaque monde par

en utilisant une fleur à hélice. Bien que le nombre de

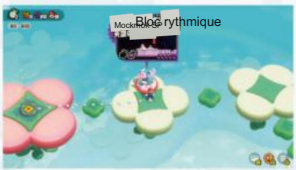
Le nombre de parcours disponibles pour les épreuves est limité — seulement 10 parcours —

Le niveau de difficulté du cours est élevé. Si vous choisissez de relever les défis,

Augmentez vos vies/objets restants au Général

Magasinez ou utilisez des lieux similaires avant de les tenter.

1. Plaine rocheuse de Dokan SP : Passage épineux de Koronporin P.502
2. Mokkumokku Highland SP : Sky Rhythm Block P.505
3. Parc d'État des chutes d'Ogon - Attention à la pluie de pierres qui roulent P.508
4. Désert de Hideri SP : Attiré par la boule de serpents P.511
5. Kinkin Quarry SP - Attraction Abyssal Chikuwa P.515
6. Forêt de Magma SP - Roi de la Vitesse Solaire P.521
Flower Isles SP : Volez ! Terrain d'entraînement des Goombas P.527
Championnat : Marcher ensemble P.530
9. Super Championnat : Merveilles éternelles · P.535
Championnat Ultra : Défilé des badges P.542
11 ÉTONNANT ? P.501
1 Atelier de panneaux P.501



Machine Translated by Google

Route vers des informations ouvertes du monde entier

Processus de déménagement vers le Monde Spécial

Peraflower est déterminé pour chaque monde

Elle n'apparaît que si des conditions particulières sont remplies.

Cependant, les conditions d'ouverture ne sont pas si difficiles.

Consultez le tableau ci-dessous et remplissez les conditions pour

Visitez le Monde Spécial.

Conditions d'ouverture de la route

W1 Terminez le « Défi du badge Heiin de Dokan Rock : Jet Run Lv.1 »	
W2] Hautes terres de Mokkumokku	Terminez le « panneau de défi du badge maître niveau 1 »
WE Ocon	Après avoir obtenu la Grande Graine à l'endroit indiqué, retournez-y.
Désert W4 Hideri	Terminez le « Défi du badge expert : Transparent Lv.1 »
Site minier W5 Kinkin	Après avoir obtenu la Grande Graine dans la « Mine des Popplins en attente d'aide », retournez dans la « Mine de Popplins visiter la mine des Popplins et sauver les Popplins
W6 Mer de Magma Arbres	Terminez le « Défi du badge d'expert : Panneau Lv.2 »
Îles Flower W7	Terminez le niveau « Cave Dash : Course Hanachan »

Informations sur l'atelier de panneaux

Dans la zone centrale du Monde Spécial,

Il existe un atelier de carrosserie où vous avez la garantie de

bien que les prix soient légèrement supérieurs à ceux du lot de panneaux régulier

ne distribue que les panneaux que vous n'avez pas encore obtenus, donc

Obtenez les cases de chaque personnage. Loterie des cases de chaque personnage aide à compléter la collection de panneaux.

Articles d'occasion
Articles à vendre

Loterie à panneaux 10	Marguerite Loterie à panneaux 30	Yoshi Loterie à panneaux 30	Totten Loterie à panneaux 30
Mario Loterie à panneaux 30	Crapaud jaune Loterie à panneaux 30	Yoshi rouge Loterie à panneaux 30	
Luigi Loterie à panneaux 30	Crapaud bleu Loterie à panneaux 30	Yoshi jaune Loterie à panneaux 30	
Pêche Loterie à panneaux 30	Kinopiko (Crapaudette) Loterie à panneaux 30	Yoshi bleu clair Loterie à panneaux 30	

ÉTONNANT ? Informations

Le badge « Ultra Championship » :

En parade 10 fleurs

Les pièces sont toutes collectées, et ce sur tous les parcours

Saisissez le haut du poteau de but

et une maison spéciale apparaîtra.

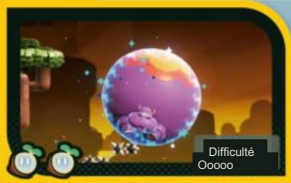
• Badges à obtenir

son d'effet de bourdonnement

Son de bourdonnement E

Lorsque vous visitez la maison, « Hana- Vous recevrez un badge.

Machine Translated by Google



Cinq maîtres

Apparaît après avoir réussi le défi du badge d'expert de W1

Exigence : Jet Run Lv.1

"Saint"

Plaines de Dokanrock SP

Le passage épineux de Koronporin

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Épineux Bloc

Noir Bloc

Ennemis à surveiller

Cœur Poil

Merveille Tremplin

Le parcours ne comporte pratiquement aucun point d'appui,

vous progressez en effectuant des séquences

saute sur le Wonder Koronporin.

1 Montez à gauche du Wonder Koronporin qui revient

Côté gauche

Lorsque vous touchez la Fleur Merveilleuse,

Une merveille vue de la droite

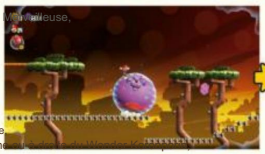
Rouleaux de Koronporine

Il arrive. Attendez une

fois, puis lorsqu'il revient

après avoir heurté le mur de gauche.

Sauter. Si vous marchez à gauche



Le Wonder Koronporin continuera de

bouger tant que vous marcherez dessus. Attention, il se déplacera vers la gauche.

Si tu fais un grand saut, tu atterriras

sur le quai supérieur et ne pourra pas obtenir les 10

Machine Translated by Google

Au sommet du bloc Chikuwa

Q Continuez à sauter

Il y a 10 pièces de fleurs au sommet du Chikuwa

Bloc, alors descendez du Wonder Koronporin pour collecter

continuez à sauter et attendez la merveille.

Koronporin roule vers la droite.

Si vous

arrêtez de sauter, le

Noir

Le bloc va tomber.

Alors continuez à sauter en attendant

Il est impossible d'obtenir 3 pièces bleues.

N'essayez pas de tous les collectionner.

Appuyez sur l'interrupteur P au plafond, et de nombreuses pièces bleues apparaîtront.

De nombreuses pièces bleues apparaîtront le long du parcours lorsque

Vous appuyez sur l'interrupteur P au plafond. Cependant, vous

vous déplacerez tout en marchant continuellement sur le Wonder Coro.

Lorsque vous

marchez sur le

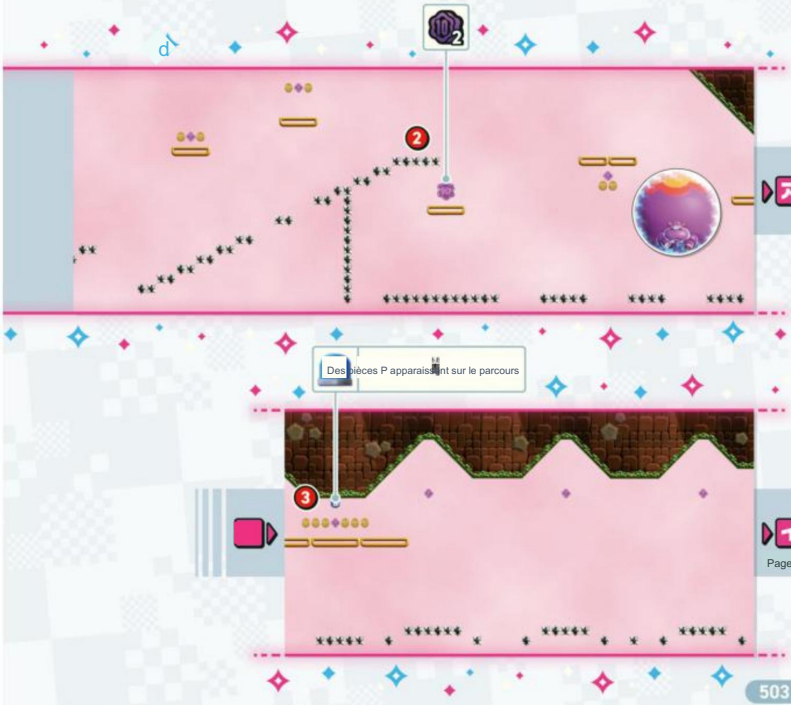
Merveille

Coropolin, vous effectuez un bi

Ajustez

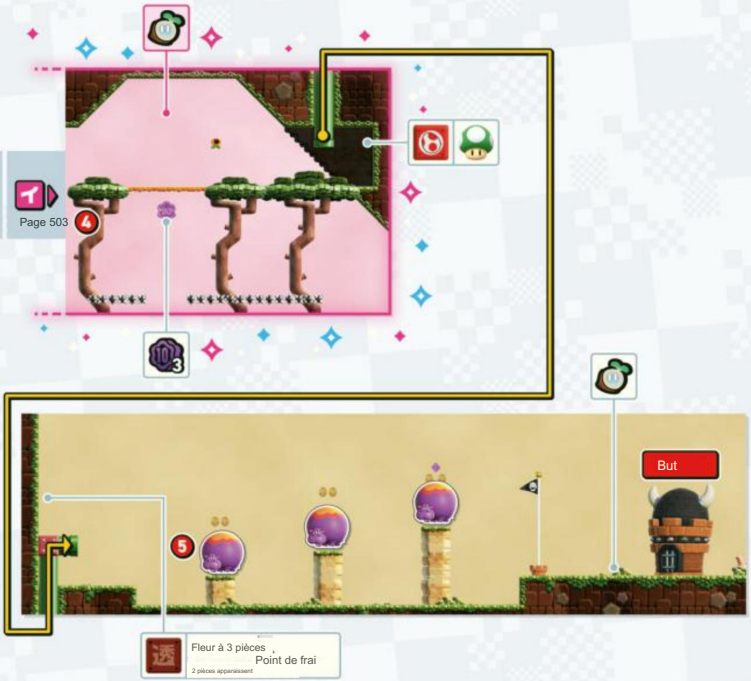
précisément la position d'atterrissag

Ajustez la position.



Page 504

Machine Translated by Google



4 Ne faites pas un grand saut.

Continuez.

Il y a 10 pièces de fleurs sous la plateforme.

Continuez en effectuant de grands sauts jusqu'à vous rapprocher de la plateforme.

Il faut s'arrêter dès qu'on aperçoit le quai, puis piétiner le Wonder Koron.

Piétinez le côté gauche du Koronporin pour entrer sous la plateforme.

Si vous ne tenez pas le tableau de bord bouton vous serez laissé pour compte par le Wonder Koron Pori.

5 Avec des sauts en course consécutifs

Directement au but en une seule passe

Près de l'avant

Hitachi Renzoku (consécutif)

Écrasez les trois Koronporin devant vous successivement de t

Puis, piétinez le sol et effectuez un grand saut. Un saut normal

Un saut normal ne permet pas d'atteindre une hauteur suffisante, alors prenez appui sur le sol avec force et propulsez-vous vers le haut.

En sautant, l'air

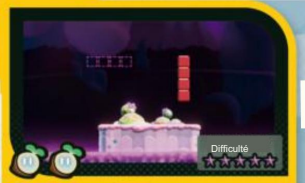
En cours d'atterrissage

Atterrissage avec une rotation moyenne

renzoku (atteint)

Ajustez votre timing, puis piétinez à plusieurs reprises pour atteindr

Machine Translated by Google



Kōsan

Mokkumokku Haut SP

Bloc de rythme céleste

Course entre amis

Objectif caché

Apparaît après avoir réussi le défi du badge maître de W2. Mécanismes notables

Conditions nch Lv.1"

Ennemis à surveiller

Rythme Bloc

À partir de cours qui utilisent des blocs rythmiques pour pro

ils deviennent actifs

et levez-vous.

Collectez 10 pièces de fleurs

Retournez avec un coup de pied mural

Faites demi-tour et sautez du

bord droit des blocs rythmiques pièces de

vers le rythme aligné verticalement

blocs. Après avoir collecté les 10 pièces de fleurs, immédiatement

Si vous tardez trop, les blocs rythmiques disparaîtront, alors passez immédiatement à la suite.

Ce n'est pas le nom officiel.

2 Dès que vous sautez

Poussez le joystick gauche vers la gauche

Sautez vers la pièce de 10 fleurs. Dès que vous

Récupérez les 10 pièces de fleurs, inclinez rapidement le stick L vers le

Tournez à gauche et faites un demi-tour rapide.

⬆ Le bloc rythmique disparaît rapidement, freinez donc pendant sauter et faire un demi-tour rapide.

Une pièce apparaît, Fleur Une pièce

semble

2 枚出現

Sept pièces, Fleur

Une pièce apparaît

pièces

2 pièces apparaissent

pièces

2 pièces apparaissent

P.505

3 Arrêtez d'utiliser le frein

Collectez 10 pièces de fleurs

Les 10 pièces de fleurs sont légèrement situées
Quittez la trajectoire qui va tout droit. Foncez
vers eux et freinez brusquement juste avant de les
atteindre pour effectuer un demi-tour fluide.
Après le demi-tour, utilisez un coup de pied
mural pour prendre de l'altitude.

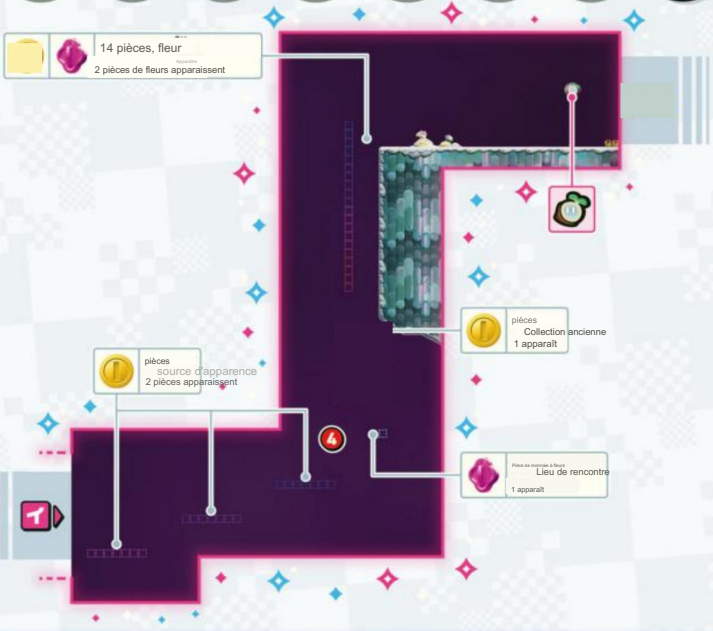
Machine Translated by Google

14 pièces, fleur
2 pièces de fleurs apparaissent

pièces
Collection ancienne
1 apparaît

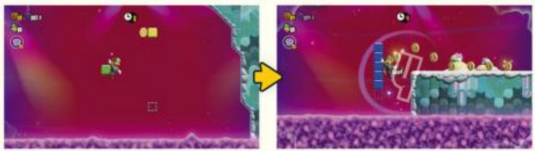
pièces
source d'apparence
2 pièces apparaissent

Pièce de monnaie à fleurs
Lieu de rencontre
1 apparaît



4 Effectuez des poussées murales consécutives à vitesse maximale pour grimper rapidement.

Un bloc rythmique d'une seule hauteur vous déplacera automatiquement vers le bloc rythmique suivant si vous effectuez un coup de pied mural. Le mur et le bloc rythmique suivants.



—la zone entre les blocs

—nécessite des coups de pied muraux à vitesse maximale.

sinon vous ne pourrez pas terminer l'ascension, alors soyez prudent.

Lors de l'ascension d'un bloc rythmique d'un seul bloc, inclinez le manche gauche.

Effectuez le coup de pied mural à vitesse maximale.

Direction

Prochainement

Effectuez le coup de pied mural à vitesse maximale.

Effectuez le coup de pied mural à vitesse maximale.

But

Machine Translated by Google

Oogon SP

Évitez la pluie de pierres roulantes

Course entre amis

Objectif caché

Après avoir obtenu la Grande Graine dans le « Manoir de la Grande Graine » qui apparaît dans W3

Les conditions reviennent au « Grand Manoir des Semences ».

Mécanismes notables

Rocher roulant

Feu Bar

Ennemis à surveiller

Goomba

Troupe de la grotte

Lakitu lance des pierres qui roulent

vient. De plus, tout en se demandant, (étant) regardé vers le bas

Le point de vue change pour adopter une perspective en contre-plongée.

1. Attention aux pierres qui roulent et rebondissent sur les trampolines carrés.

Pour continuer, vous devez utiliser une pierre roulante pour briser le bloc doré qui bloque le passage.

Il faut frapper le bloc avec une pierre qui roule pour le casser. Les pierres qui roulent

lancé vers le joueur par Lakitu depuis l'arrière-plan, donc

Attendez sous le trampoline carré. Le rocher qui rebondit et roule...

Lorsque la pierre roulante brise le bloc d'or, avancez.

Petit cercle

Même s'il heurte un petit obstacle rond

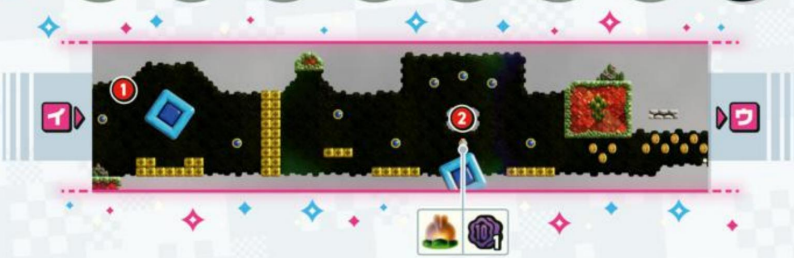
La pierre qui roule finira par rebondir.

alors soyez prudent lorsque vous êtes sous le carré

trampoline.

Restez également vigilants.

Machine Translated by Google



2. Attendez sur la plateforme inférieure que les dix pièces de fleurs tombent.

renzoku (consécutif)

Toucher une fleur joyeuse provoque des conséquences

Des fleurs joyeuses apparaîtront deux fois de suite. Toutes

en grande quantité.

Au toucher, un grand nombre de pièces et une minuscule fleur apparaissent.

Les pièces tomberont, mais parmi elles

Il y a également 10 pièces de fleurs mélangées.

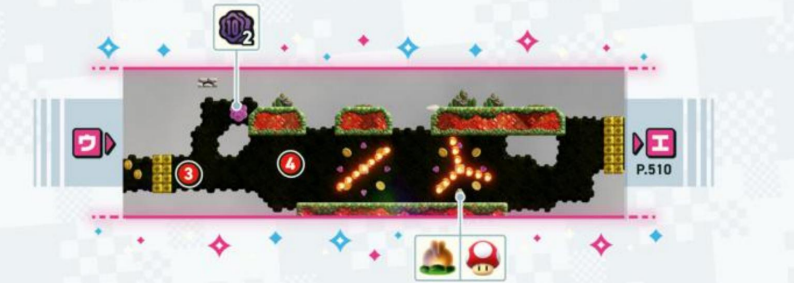
Bas de l'écran

Attendez en bas de l'écran et

collectées, récupérez les 10 Pièces Fleurs qui tombent.

Touchez la troisième Fleur Heureuse — lorsque les Pièces et les Mini Pièces Fleurs sont

Une fois libéré, passez immédiatement à la rangée inférieure.



rocher

Foncez l'attraper avant les trois qui roulent

2

Des rochers tombent.

Les 10 pièces de fleurs sont positionnées au-dessus, donc

les chutes de pierres qui roulent font obstacle. Par conséquent, le roulement

esquivé une pierre qui roule, agissez avant que la prochaine ne tombe.

Acquisition

Foncez pour le récupérer. Une fois obtenu, immédiatement

Plafond

Courez vous mettre à l'abri dans un endroit couvert.

4. Utilisez le plafond pour retenir les pierres qui roulent.

Avancez lentement tout en les évitant.

Plafond

Évitez les barres de feu pendant que le rocher roule

Chaleur

Arrêté sous le plafond. Les barres de feu droites. Après avoir

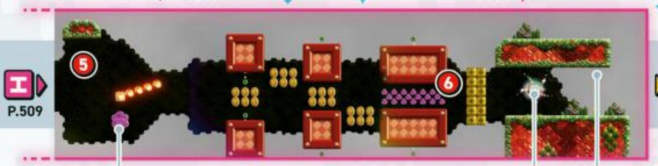
tournent lentement, mais les segments de feu à trois barres ont une rotation plus rapide.

Comme elles sont légèrement plus rapides, n'utilisez la charge

que pour éviter les segments de feu à trois barres.

Machine Translated by Google

Monde spécial : Évitez le SP doré / Hiderl SP Attiré par la boule serpent



P.509

Les pièces de monnaie en forme de fleur sont
Régénération hebdomadaire
1 pièce apparaît

5 Dans le mouvement des barres de feu

Dash Together

Tour rapide : 10
pièces en forme de fleur se trouvent à l'intérieur d'une barre
Mikigawa
de feu tournant rapidement. Commencez par vous déplacer vers la droite.
Barre anti-feu et attendez ; une fois la barre anti-feu passée, foncez vers
Poursuivez-le et ramassez les pièces.

Si vous restez au même endroit
tu seras touché
près des rochers roulants
Alors continuez à avancer
et chronométrez votre
mouvements prudents.

Rolling Geo arrive vers vous

couleur or
Collectez les blocs colorés

Montez et descendez le Passage d'Or
Des blocs dorés bloquent le passage au-delà du quai.
Droite
· Si vous avancez jusqu'au bord droit de la plateforme, des rochers roulent
couleur or
tomber près des blocs dorés, donc les blocs dorés
Brisez la pierre et avancez.

longue distance entre la plate-forme
risque de se faire pincer
centre de plateforme
lorsque la plateforme se déplace
vers et commence à se déplacer vers
puis recule.

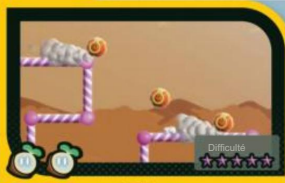
7 carré horizontal Chokusen

Sautez sur le trampoline carré juste avant que son sommet ne devienne horizontal.

Si vous atterrissez lorsque le haut du trampoline carré est incliné
Vous serez repoussé latéralement et vous n'atteindrez pas le haut du ballon de but.
Vous ne pourrez pas attraper tout en haut. Le haut du trampoline carré
horizontal
Si vous sautez du tuyau juste avant qu'il ne soit horizontal, l'eau
Vous pourrez donc atterrir lorsque le terrain sera plat.

Sur le trampoline carré
tout en sautant vers le poteau de but
vers le poteau de but. Pendant le ju
Utilisez une pirouette aérienne pour prolonger votre tra
Augmentez votre distance.

Machine Translated by Google



Hidery Desert SP

Conduit au mât du serpent

Course entre amis — Objectif caché —

Mécanismes notables

Serpent Balle

Ennemis à surveiller

Boosuke Majirō

Tatsujin

Apparence W4's "Défi du badge maître" Au-dessus de la ligne Niveau de référence Conditions Effacer "Invisible Lv.1"

Le cours défile automatiquement

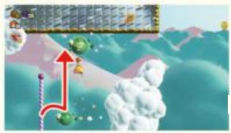
Pour ne pas être laissé pour compte, grimpez au poteau sans interruption.

1. Montez sur le Boosuke inférieur

Foncez dans le haut Boosuke

Si vous saisissez la perche qui s'étend verticalement, les ennemis alignés verticalement apparaîtra et volera vers vous. Sautez du poteau.

ンプして en posant le pied sur le Boosuke inférieur et en sautant pour frapper le u Boosuke pour le renverser.

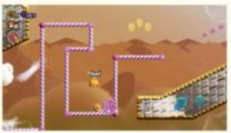


Si vous battez l' Boosuke, ça le fera automatiquement toucher une Fleur Merveilleuse et

Machine Translated by Google

Rouler vers vous
Attendez Majiro

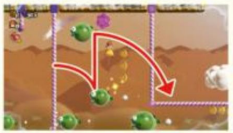
Échafaudage
roulement continu
Depuis la plateforme inclinée, trois Majiros roulent
Les Majiro tombent les uns après les autres. Après le troisième, une série de 10 pièces florales apparaîtra derrière vous ; attendez donc le Majiro sur le poteau, puis sautez par-dessus pour les ramasser.



Si vous piétinez et arrêtez un roulement Boosuke, le 10 Fleurs
La pièce s'arrêtera également sur place.

3. Vaincre le Boosuke ci-dessous
piétiner et sauter

Rond
en grandes quantités
Un grand nombre de Boosuke volent autour des 10 pièces de fleurs
Avant
Ils volent vers vous. Saisissez la perche juste avant les 10 pièces de fleurs et attendez que le Boosuke passe.
Lorsqu'un Boosuke se trouve sous la pièce des 10 fleurs, saut
En partant du poteau, si vous écrasez le Boosuke et sautez très haut, vous pouvez l'atteindre.



Après avoir pris les 10 fleurs
Pièce de monnaie avec un
Grand saut, atterrissage sur le poteau à droite
Atterrissez sur ce poteau.

Machine Translated by Google

4 Lorsque la balle s'étend

Avancez rapidement.

L'un après l'autre

Esquivez les Boosuke qui vous foncent dessus les uns après les autres.

et utilisez les boules extensibles comme plateformes lors de vos déplacements en diagonale.

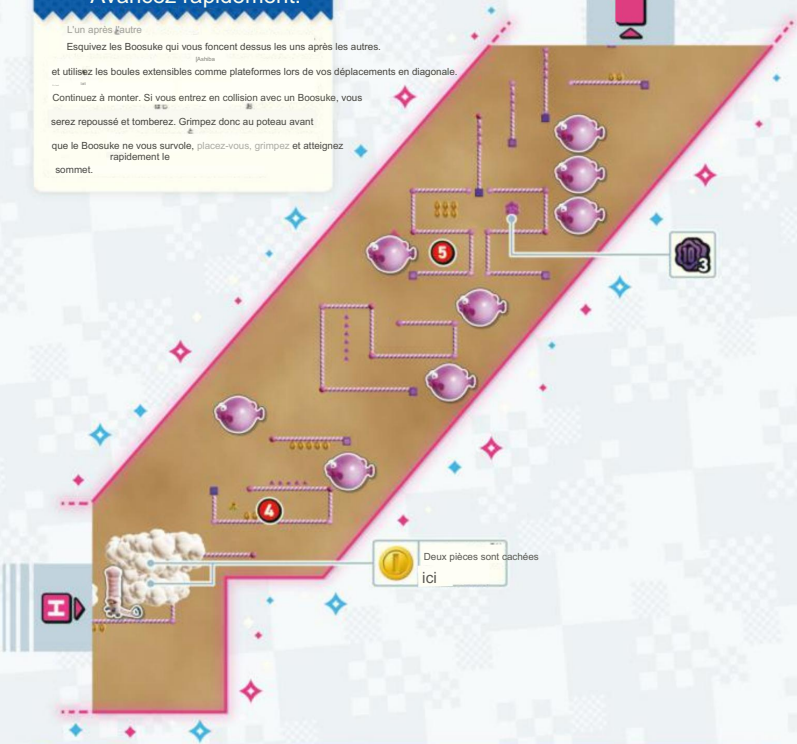
Continuez à monter. Si vous entrez en collision avec un Boosuke, vous

serez repoussé et tomberez. Grimpez donc au poteau avant

que le Boosuke ne vous survole, placez-vous, grimpez et atteignez rapidement le

sommet.

P.514



5 Accrochez-vous à la boule entre les rochers pour éviter le Boosuke.

Dix pièces de fleurs se trouvent dans la zone entourée de boules. Grimpez !

Si vous grimpez pour l'attraper immédiatement après son apparition, vous risquez d'être projeté en avant à grande vitesse. Vous serez éjecté

et échouerez après avoir été repoussé par le boosuke qui arrive.

Au lieu de grimper immédiatement, attendez sous le poteau de droite,

On ira le chercher après que Boosuke soit passé et que l'endroit soit sûr.

Scroll

vitesse!

La vitesse n'est pas si élevée,

vous avez donc largement le temps même si vous attendez que ça passe.

Machine Translated by Google

6 Wonder Boosuke's

Piétinez la zone au-dessus de l'œil et sautez.

Si vous attendez en haut du poteau, le défilement s'arrêtera.

Donne-le-moi

Un gigantesque Wonder Boosuke arrive en volant depuis la droite

Alors, écrasez le sol pour faire un grand saut.

Il est si grand que même un saut en élan ne permettra pas de le franchir, visez donc la zone autour de ses yeux. et sautez vers cette zone.

Piétinez la zone au-dessus des yeux et sautez.

Dirigez-vous ensuite vers le poteau en l'air.

7 Écrasez Boosuke

Gagner en hauteur

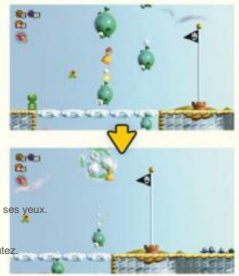
Pour attraper le haut du ballon de but, vous devez— renzoku (consécuti

Avant d'atteindre l'objectif, écrasez à plusieurs reprises les Boosukes qui volent pour sauter. Même si vous battez un Boosuke, d'autres continueront d'arriver.

L'un après l'autre

Continuez à piétiner et à sauter.

Si vous en ratez un, attendez le prochain.



Montez sur le stand du

Sautez à gauche,

puis battez le boss au-dessus.

Ensuite, dirigez-vous vers

le livre à droite tandis que

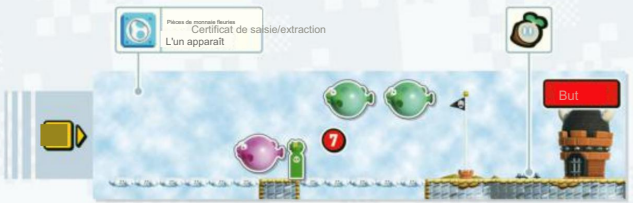
Hidagawa Ona

Comme pour le côté gauche,

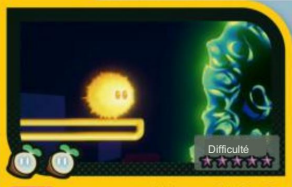
lorsque vous sautez, tout en vainquant le bo,

atteignez le sommet de

le ballon de but.



Machine Translated by Google



Sai Kud Jō

Site minier de Kinki SP

Shinnen

Abyssal Scream Ride

Course entre amis | Objectif caché

Après avoir obtenu la Grande Graine, il faut se méfier des ennemis.

apparaissent depuis WS ; visitez à nouveau « Conditions d'attente d'aide : Site minier de Popplin » et aidez les Popplins.

Attention

Des mécanismes notables

Bloc | Bloc | 毒沼

Les morts | Marché

Avancez en chevauchant le bloc chikuwa. En cours. Un après l'autre.

et continuez. En mode Merveille, faites attention aux ennemis qui tombent continuellement.

Prenez garde aux ennemis qui descendent.

P.516

1 Quand vous voyez une Erinn

Effectuez immédiatement un saut en dash.

Empruntez le premier bloc de chikuwa et descendez. Plus loin, au sommet du grand Erinn, il y a 10 Pièces de fleurs, alors piétinez l'Erinn et sautez vers

Récupérez-les.

migi-gawa (côté droit) Apparition du moment

Apparaît sur la face

Passez au bloc chikuwa

Chikuwa Pro près des 10 premières pièces de fleurs

Descendez le bloc chikuwa, et immédiatement

À droite, il y a un autre bloc de chikuwa.

Il y a un bloc à pointes en dessous, alors déplacez-vous vers le bloc chikuwa.

Nom officiel

Ce n'est pas le nom officiel.

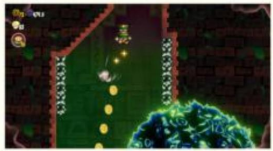
Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

5 Quand un Takebō tombe

Déplacez-vous vers la gauche pour esquiver

Lorsque vous touchez une Fleur Merveilleuse, le bloc chikuwa disparaît et vous commencez à chuter rapidement. Dès le début de votre chute, des Takebōs apparaissent, alors déplacez-vous légèrement vers la gauche tout en ramassant des pièces. Les Takebōs ont tendance à tomber vers le bas à droite, ce qui facilite leur esquive.



Dis•Ta

Les pièces deviennent visibles, mais elles sont situées verticalement entre les marais empoisonnés.

Ils sont donc difficiles à obtenir. Si vous touchez le marais empoisonné,

Cela sera considéré comme une erreur, alors procédez lentement et prudemment.

Marais empoisonné

et se rapprocher de la petite mer. Les plus petites

Après avoir esquivé, déplacez-vous immédiatement au centre de l'écran pour ramasser les pièces de fleurs.

7. Laissez-vous tomber vers le centre de l'écran.

Si vous descendez aussi bas, de nombreux Takebo commenceront à tomber d'en haut.

ce qui rend difficile de les esquiver si vous restez près du haut de l'écran.

Très dangereux. Pendant la chute, bougez librement non seulement à gauche et à droite, mais aussi dans toutes les directions.

Vous pouvez vous déplacer, alors atteignez le centre de l'écran avant que Takebo ne tombe.

Descendez jusqu'aux alentours. Une fois près du centre,

N'agissez qu'après avoir confirmé que le Takebo est sur le point de tomber.

Mais vous pouvez facilement l'éviter.

10 fleurs

Récupérez la pièce,

Passage d'une grande eau empoisonnée

Dès que cela passe, immédiatement

éloignez-vous

8 Déplacez-vous dans l'ordre de gauche à droite

évitez le marais empoisonné

Au moment où Takebo commence à descendre, les marais empoisonnés

étalés latéralement, réduisant considérablement l'espace de mouvement.

Et voilà. D'abord, le marais empoisonné à droite s'étend. Marais empoisonné

pour éviter le marais empoisonné. Dès que le marais retourne à son point de départ, déplacez-vous

vers la droite.

Le marais empoisonné à gauche s'étend, alors dépêchez-vous et déplacez-vous vers la droite.

Traversez le marais empoisonné. Pendant ce temps, Takebo continuera de tomber.

N'oubliez pas non plus de rester au centre de l'écran.

Fleur Chibi

Misagawa : marais empoisonné

Le marais empoisonné sur la plateforme

Un signal indiquant qu'il se propage.

Commençons.

Petite fleur

Collectez des pièces

et déménager à

le droit de pouvoir éviter le marais empoisonné

Le marais toxique que l'on peut

également éviter.

Machine Translated by Google

9 Ils tombent violemment

Évitez le Takebo

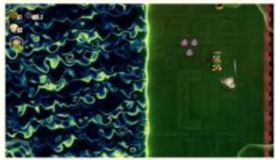
Attraper et courir

À une vitesse de chute plus rapide que celle du Takebo qui était tombé jusqu'à présent

Vite, deux Takebo vont tomber. Une minuscule pièce de fleur

Il atterrit près de là, donc tenter de l'atteindre risque de se faire toucher. C'est

On peut ignorer la minuscule pièce en forme de fleur.



marais empoisonné

Un marais

empoisonné approche depuis le

bord

Si vous penchez à droite

près du centre,

il devient plus facile d'esquiver

10 Quatre Takebōs empilés

tomber d'en haut.

migi-gawa (côté droit)

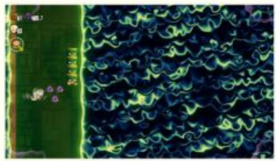
Lorsque le marais empoisonné à droite commence à s'étendre et que vous vous déplacez

Quatre Takebōs enchaînés tomberont. De plus, le Takebō

—tombant simultanément, le marais empoisonné de gauche commence à s'étendre . Comme

l'espace de déplacement disponible se rétrécit, le marais empoisonné

Attention aux trois mouvements : Boo et les marais empoisonnés



Marais empoisonné Hiro

Le marais empoisonné est

Alors ça viendra, Ta

Mikigawa

à droite de Kebō

Si vous vous déplacez là-bas, la gauche

marais empoisonné

marais

toxique qui s'étend de t

chūō (centre)

11 Restez au centre de l'écran et laissez tomber

marais empoisonné

Lorsque vous esquivez les quatre Takebōs reliés, le marais empoisonné autour de la

zone centrale se détériore.

L'image s'étendra presque jusqu'au centre de l'écran, alors restez-y un moment.

...devient. L'espace disponible pour se déplacer est restreint, mais les ennemis f

Il n'est pas nécessaire de le faire, vous devez donc vous déplacer à gauche et à droite depuis les

environs. Vous pouvez continuer en toute sécurité sans toucher le marais.

Machine Translated by Google

12 Déplacez-vous dans l'ordre : gauche → gauche

Droite

Évitez les orbes empoisonnées des marais

marais empoisonné

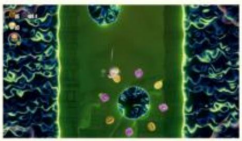
Les marais empoisonnés à gauche et à droite se rétractent légèrement, créant

Dès qu'elle s'ouvre, le dernier obstacle se présente immédiatement. Trois substances toxiques

Apparaissez, puis glissez-vous dans l'interstice. Droite → Gauche → Droite de

Ils apparaissent successivement, donc en partant du marais empoisonné : à gauche, à droite, puis…

Il est facile de l'esquiver en bougeant.



marais empoisonné

Si vous vous éloignez trop loin du marais empoisonné

Le marais ne peut pas être évité, alors essayez de passer pour proche

13 Basaran est sur le bloc chikuwa

Côté gauche

Mouvement

Attendez qu'il se déplace vers la gauche

Pour attraper le haut du ballon de but, vous devez Effectuez un saut-dash depuis le bloc chikuwa où se trouve un Pasaran. Placez-vous sur le bord gauche du bloc et sautez à répétition pour attendre que le Pasaran s'approche ; lorsqu'il est à proximité, sautez dessus et foncez.

Pendant que le cri bloquez, assurez-vous de continuer à sauter en attendant pour que vou

Machine Translated by Google

Difficulté
wwwww

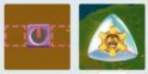
Tatsujin
Apparition : « Master Badge Challenge » de W6
État : Clair « Printemps Lv.2 »

"Jukai
Magman : Mer d'arbres SP
Taiyo
Sun Speed King

Course entre amis

Objectif caché —

Mécanismes notables



Minuteur Lan Liang
Trampoline Switch

Ennemis à surveiller

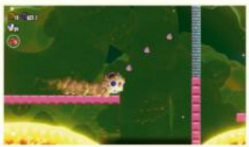
Transformation
Dragon

transformation
Transformez-vous en boule à pointes et en minuteur
Passage Créer
Appuyez sur l'interrupteur pour créer un passage, mais
Foncez avant que la serrure ne disparaisse.

Ligne pointillée indiquant le moment de l'apparition

1. Sautez du bord du bloc pointillé qui est apparu.

Il y a un interrupteur à minuterie au sol, donc dash
Vous
Activez le minuteur en appuyant sur le pied tout en vous déplaçant. Blo
Apparaîtra
Un obstacle va apparaître, alors continuez d'avancer sans vous arrêter.
Il y a un écart considérable entre les blocs,
Un
à moins de sauter du bord,
Échelle/pont
Vous n'atteindrez pas le point d'appui du bloc suivant.



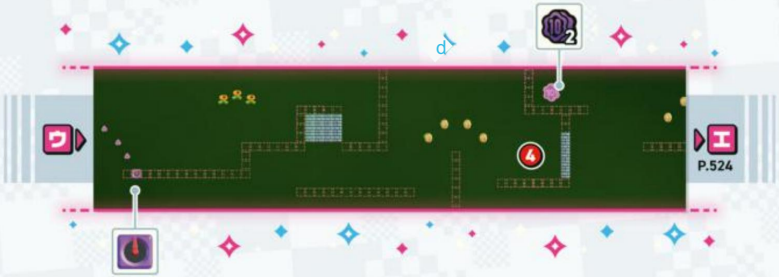
Le dur
des blocs placés
pour bloquer le
L'itinéraire peut être
Ils se cassent si
vous les percutez, alors chargez-les.

Machine Translated by Google

2 Triangle — Atterrissez sur le dessus du trampoline triangulaire.

La pièce de 10 fleurs se trouve directement au-dessus du trampoline triangulaire.
Triangle
atterrissez donc en haut du trampoline triangulaire.
Il faut sauter tout droit à partir de là. Après avoir sauté du bloc,
freinez en plein vol pour ajuster votre position.
Puis atterrissez au sommet.

Après avoir collecté 10 pièces de fleurs,
continue
et passer au
Vous avez le droit
d'atterrir sur le prochain bloc, sinon vous ne le ferez p

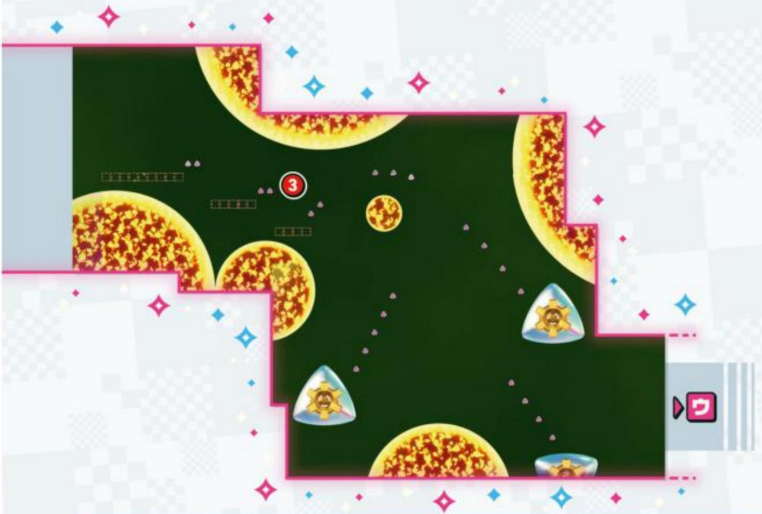


4. Lorsque vous sautez après avoir heurté un bloc dur, faites immédiatement un demi-tour.

Les 10 pièces de fleurs sont placées de telle sorte que vous devez faire demi-
le long du chemin pour les récupérer. Cassez le bloc dur
Chokusen
et lorsque vous sautez, juste avant d'atterrir sur le bloc suivant,
freinez. Si vous freinez, alors à l'atterrissage,
Vous pouvez passer directement au bloc en haut à gauche.

Il reste encore quelques
distance jusqu'au prochain
Un interrupteur à minuterie se
déclenche, donc dès que vous
avez collecté les 10 pièces de fleurs, vous devez immédiatemen

Machine Translated by Google



3 Utilisez les petites pièces en forme de fleur comme marqueurs et laissez-vous tomber.

Triangle

Cette zone implique de tomber tout en trouvant des triangles

Triangle

trampolines et faire de grands sauts pour continuer

Un

vers le bas. Une rangée de petites pièces en forme de fleurs est placée près des trampolines triangulaires.

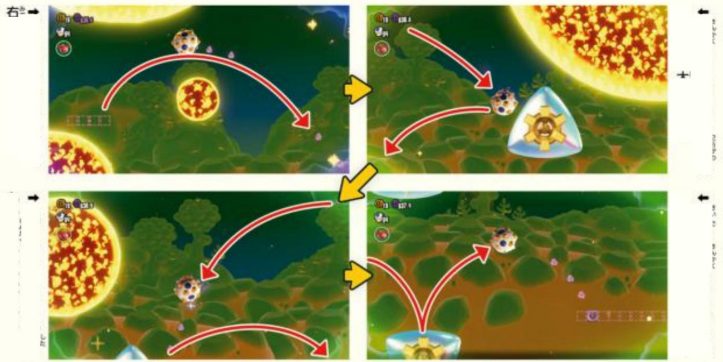
dans un placement en cercle

Ainsi, si vous utilisez les petites pièces en forme de fleur comme

Triangle

repères pendant votre chute, il devient plus facile de retrouver les

trampolines triangulaires.



Machine Translated by Google

Triangle renzoku (consécutif)

Grimpez sur les trampolines triangulaires en effectuant cinq sauts consécutifs.

Montez sur les quatre trampolines triangulaires placés à distance les uns des autres et sautez d'un trampoline à l'autre.

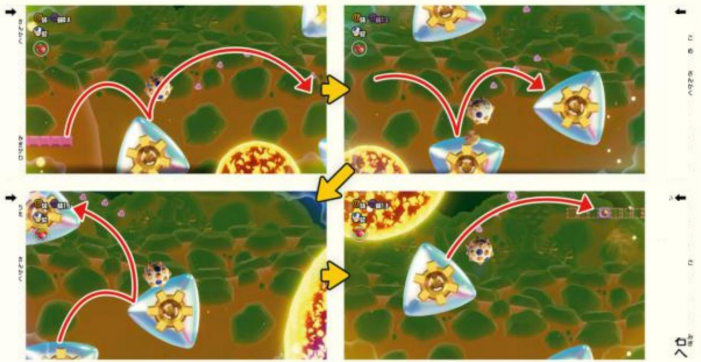
Les pièces en forme de fleur servent de marqueurs pour le prochain point d'atterrissage.

se déplacer vers le haut pour atteindre le prochain interrupteur à minuterie situé bien plus haut.

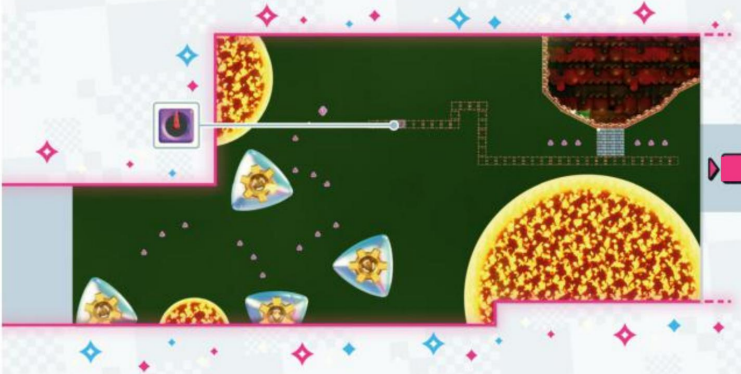
Vérifiez donc la position des pièces Chibi Flower en sautant.

Chibi-F

et progressez vers le haut en les ramassant tous.



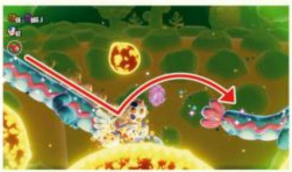
Machine Translated by Google



P.526

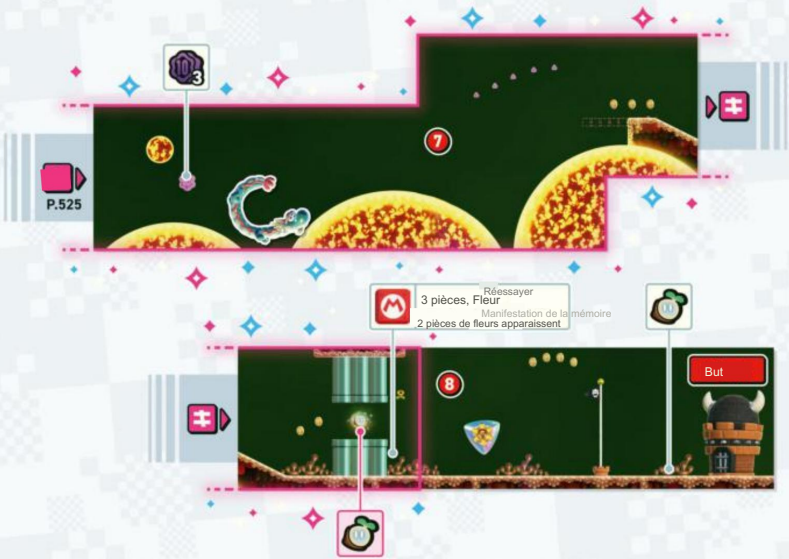
6. Ne vous arrêtez pas sur le Dracon

Vous traversez et longez les dragons fossiles qui
Vous pouvez vous déplacer entre les boules de lave, mais les dragons fossiles suivent un chemin qui plonge rapidement dans les sphères de lave. Si vous vous arrêtez ne serait-ce qu'un instant près d'un dragon fossilé, vous ne pourrez pas atteindre le suivant et serez englouti par la lave. Foncez, approchez-vous au maximum du bord de la lave, puis déplacez-vous vers le dragon fossile suivant.



Tablette de pierre

Machine Translated by Google



7 Sautez près de la zone centrale du corps du Dragon.

Le monstrueux jeune dragon qui bloque le passage vers la plateforme finale

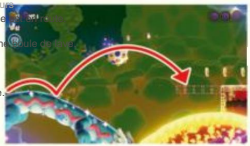
Elle change brusquement de trajectoire vers le bas et finit par plonger dans une

Comme les autres dragons transformés.

Si vous vous approchez trop de la tête, votre hauteur de saut sera insuffisante.

...et vous ne pourrez plus grimper sur la plateforme. Dragon fossile

Sauter depuis le centre de son corps.



8. Utilisez un trampoline depuis le sol.

Utilisez le trampoline triangulaire situé juste avant le ballon de but

Si tu ne sautes pas, tu t'accrocheras au sommet du but.

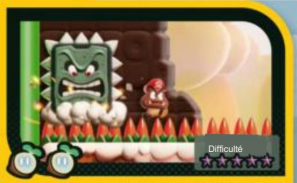
horaire : Aucune. Le trampoline triangulaire tourne lentement dans le sens horaire.

Attendez donc près du tuyau où se trouvait la Graine Merveilleuse.

et synchronisez votre mouvement. Effectuez un saut en élan juste avant

que le haut du trampoline triangulaire ne devienne horizontal.

Machine Translated by Google



shotō

Flower Isles SP

Coin ! La renaissance de Goomba

Course entre amis

Objectif caché

Mécanismes notables

Ennemis à surveiller

Épineux Bloc

Trampoline

Boîtes

Le ciel

Apparaît "Cave Dash des îles aux fleurs"

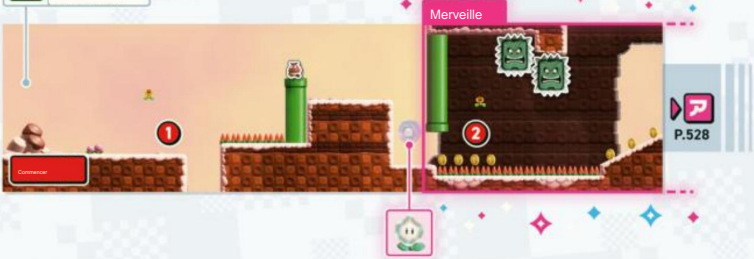
Condition : Terminer la "Course Hanachan"

vitesse de déplacement

La vitesse de déplacement est lente, et le saut l'est aussi.

transformé en Goomba qui peut à peine sauter.

Évitez les ennemis et les pièces tout au long de votre progression.



1 Sortant du tuyau

Sauter en écrasant un Goomba

Le terrain est rocailleux juste devant le point de départ.

Vous ne pouvez donc pas continuer ainsi. Pour avancer, sautez en écrasant le Goomba qui sort du tuyau.

Écrasez le Goomba qui apparaît du tuyau et sautez pour progresser.

Quand le Goomba atterrit sur le Piques, effectuez un saut en courant. Écrasez le Goomba et sautez.

Lorsque le Thwomp de gauche se lève

Agissez immédiatement

Approchez-vous du Thwomp de gauche et faites-le tomber. Une fois le Goomba qui sort de tuyau, un espace se crée pour passer.

ouvre, avancez immédiatement et faites le Thwomp f de droite

Quand Le Thwomp se lève et un L'espace s'ouvre au mouvement, avancez devant le Th gauche

Ce n'est pas le nom officiel.

3 Chevaucher le Thwomp

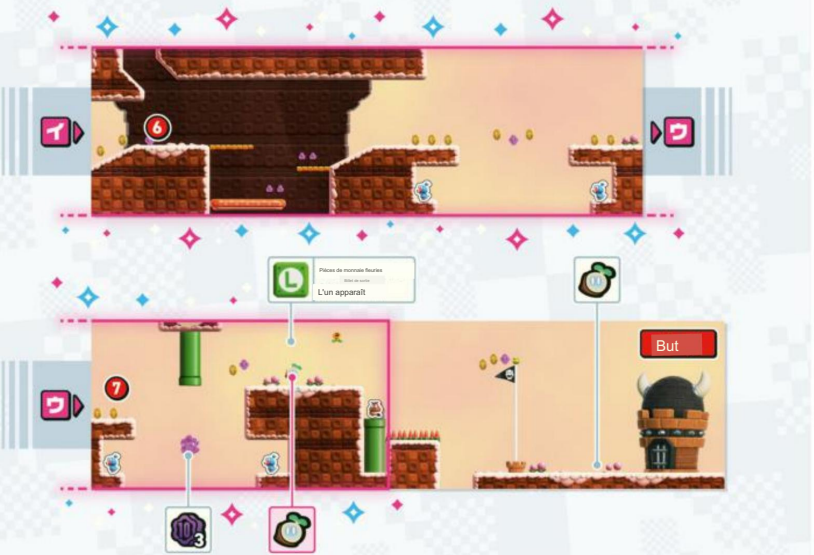
Tomber dans le rocher

Déposez le Thwomp situé à gauche de la pièce de 10 fleurs. Remontez en chevauchant le Thwomp qui retombe. À l'approche des 10 pièces de fleurs, déplacez-vous vers la droite et laissez-vous tomber sans sauter pour obtenir les 10 pièces de fleurs.

4 Au-dessus des blocs de chikuwa

Continuez à sauter

Un bloc chikuwa se trouve devant vous après avoir franchi les quatre Thwomps en construction . Si vous continuez à avancer normalement, le bloc chikuwa tombera à mi-chemin. Poursuivez donc votre progression tout en gardant le cap. sauts en cours.



Machine Translated by Google

5. Montez sur le bord droit du trampoline pour récupérer les 10 pièces de fleurs.

Pour collecter 10 pièces de fleurs, tout en bas à gauche et à droite

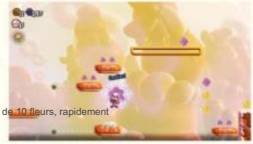
Prenez le télésiège du trampoline et déplacez-vous vers le bord droit.

C'est nécessaire. Jusqu'à ce que vous vous approchiez des 10 pièces de fleurs, le

porter en restant au centre du trampoline

Demandez à quelqu'un de le porter, et lorsque vous vous approchez de la pièce de 10 fleurs, rapidement

Il faut emprunter le bon chemin pour y parvenir.



Si vous commencez

à reculer vers la

gauche pendant

que vous êtes dans le

l'air que vous

pouvez retourner sans être laissé

6. Descendez du télésiège et évitez les pierres qui roulent.

Après avoir dépassé la zone du télésiège à trampoline, rouler

Des rochers vont tomber d'en haut. Au début, cachez-vous.

avancez. Après un peu, des pierres roulent depuis le haut à gauche.

Il y a un endroit où un rocher dévale la pente, donc avant que le rocher ne dévale la pente

Arrêtez-vous juste avant le bord où vous risqueriez de tomber. Rocher roulant

Commencez lorsque le rocher passe. Le prochain rocher qui roule

Arrivez, descendez sur le trampoline sous un arbre pour passer et

la plateforme et évitez le rocher qui roule.

7. Récupérez les pièces en vous arrêtant sur la pièce de 10 fleurs.

Au milieu d'un trou béant, se trouve une pièce de 10 fleurs.

(Remarque : le fragment semble incomplet)

Attendez d'abord que le Wonder Wiggler de gauche souffle une bulle.

Ensuite, marchez sur la bulle soufflée.

Approchez-vous de la pièce de 10 fleurs et arrêtez-vous dessus.

Tombez tout droit pour récupérer les 10 pièces de fleurs ; le migi-gawa

(côté droit)

bulle soufflée par le Wonder Wiggler à droite

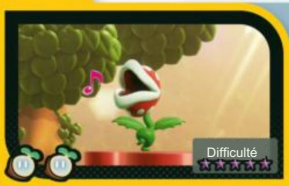
viendra et vous pourrez monter dessus. Pendant que vous roulez

bulle, déplacez-vous vers la droite puis grimpez sur la plateforme.

ou

Nord

Machine Translated by Google



Difficulté

Championnat
Marcher ensemble

Course entre amis

Objectif caché

Apparence : Mer Merveilleuse du Monde Spécial

Condition requise : posséder au moins six cartes de code

Aller au mikeu
Mécanismes notables

Ennemis à surveiller

De haut en bas

Les ennemis apparaissent sur le parcours au rythme de la musique.

Divers ennemis apparaissent de différents endroits. De plus, des objets

Ne baissez pas votre garde, même dans les endroits que vous connaissez bien.

Bloc

Pakkun Fleur

Grande course Retour

Chomper

Des longs blocs de points d'interrogation donnent ba

Des bonus apparaissent

Blocs longs consécutifs ?

Nablock apparaît

Merveille

Commencer

pièces

4 pièces apparaissent

renzoku (consécutif) Apparence

1. Touchez les longs blocs d'interrogation qui apparaissent consécutivement dans un ensemble de cinq.

Lorsque vous deviendrez Wonder, de longs blocs d'interrogation apparaîtront immédiatem

Avant que l'apparition ne soit terminée, la suivante

apparaît. Lorsqu'elle est frappée, la prochaine longue question

Apparence

Apparitions consécutives

Des blocs apparaîtront, se succédant par séries de cinq. 1

Si vous les atteignez dans l'ordre sans en manquer un seul, à la fin

10 pièces en forme de fleur apparaissent.

Apparence du riz

Le

Le bloc point

d'interrogation qui apparaît en

troisième position est plus rapide à frapper avec un dro de

hanche, c'est plus rapide.

Machine Translated by Google

4 pièces, Fleur ishutsugen

Une pièce apparaît

Cinq pièces apparaissent. Certificat de saisie/extraction de fleurs . Une pièce apparaît.

Tuyau jaune vif

Frappez le tuyau jaune pour effectuer un coup de pied mural

Évitez la grande plante piranha Run-Run

À partir des deux tuyaux rouges alignés sur la droite

Au bord du précipice, une énorme Plante Piranha Courante descend. Impossible de lutter, le défilement s'arrête, remontez simultanément.

Comme il est difficile de le franchir, utilisez le tuyau jaune et le coup de pied mural pour éviter.

Grand Ranranba

Un pas en bas

Lorsque le Koopa descend d'une marche,

Sautez dans le tuyau jaune situé en haut à gauche

et coup de pied mural

Passez par-dessus ici.

Attendez sur la terre rouge et laissez

Le Bullet Bill passe.

Après avoir esquivé la plante géante Ranran Piranha, arrêtez-vous au sommet de la...

Lorsque le défilement s'arrête, remontez simultanément.

Une boîte de Bloober tire des Bloopers depuis le bas.

Le tuyau rouge mène à un ascenseur à trampoline ; si vous descendez, vous sauterez automatiquement et il devient difficile de l

"Continu"

Blocs longs consécutifs ?

Apparence

Nablock apparaît

P.532

Attaque continue

Shutsu

Frappez le long bloc « ? » qui apparaît quatre fois de suite.

Lorsque vous cliquerez sur le long bloc « ? » ici, il apparaîtra devant.

apparence continue

Un long bloc ? qui fait pleurer un homme apparaît. Quatre apparaissent successivement.

commander tout

Lorsqu'ils apparaissent, si vous les touchez tous dans l'ordre sans en manquer aucun,

Kazu Oo

Vous pouvez obtenir 10 pièces de fleurs. Comme il y a beaucoup d'ennemis,

Sois prudent.

Le Gabon se trouve dans une situation où il est h

Alors au lieu de forcer la défaite, utilisez un chapeau long

Pour atteindre le Nablock

Allons-y.

Machine Translated by Google

5. Attention aux plantes piranha Ran-Ran qui chargent cinq fois de suite.

Des plantes piranha Ran-Ran émergent des tuyaux rouges qui apparaissent sous terre.

Ils apparaissent deux par deux, quatre au total, et s'approchent. Ran-Ran

Parce qu'une usine de piranhas Ran-Ran se trouve à proximité et que les quais sont inclinés.

Il est difficile de l'esquiver ; par conséquent, avant qu'ils ne commencent à bouger,

Montez sur le deuxième quai vert.

Après avoir évité le vol de Bullet Bill immédiatement

Rendez-vous sur le deuxième quai vert.

Lorsque le RanRan Pakkun commence à

saut.

Sautez en courant dans l'espace entre les grands Ranran Pakkun.

La pièce de 10 fleurs

Entre deux grands parcs Ranran

Il se trouve entre eux et

se déplace à la même vitesse

que l'ennemi. Vous ne

pouvez pas le vaincre en le

piétinant, alors

effectuez un saut-dash dans l'espace entre les deux grands Ranran

Je vous suggère de le prendre.

Le pont à

grande vitesse Ubu continue de fonctionner à grande vitesse, donc si vous ne pouvez

pas l'atteindre en sautant depuis le grand rocher situé à gauche et essayez de vous approcher le plus

possible. Approchez-vous du Ranbackun avant de sauter jusqu'au grand Ranran Pakkun qui se trouve devant vous, puis sautez pour passer par-dessus

Machine Translated by Google

6 Après avoir tiré avec le Chomper, la vitesse de défilement augmente.

Lorsque vous atteignez ce point, le défilement peut s'arrêter en grande quantité. Restauration illimitée

Un grand nombre de tourelles Chomper apparaissent ici. Si vous tirez avec un Chomper en haut à droite, En mode haute vitesse, le parcours commencera immédiatement à défiler rapidement.

Après avoir tiré, foncez. Cependant, même si vous n'avez pas le temps de bouger, Changement d'écran Vous ne serez pas éjecté de l'écran et ne perdrez pas de vie.

Des ennemis comme Lally Piranha et d'autres encore peut être dépassé rapidement comme l'écran Il est plus facile d'esquiver si vous vous déplacez à la même vitesse que

8. Évitez les clous géants de Ranran

Évitez-les avec un saut périlleux.

Comme pour l'emplacement des 10 dernières pièces de fleurs,

Deux clous géants Ranran courent à une vitesse supersonique

Passez entre eux en sautant et esquivez.

Un Killer survolera le grand Ranran Bakkun, alors sautez un peu tôt pour éviter de vous faire toucher.

9 Sautez sur la plateforme supérieure

Restez monté dessus

Si vous évitez le Ranran Paku-Paku géant, vous serez immédiatement

Une plateforme supérieure. Parce qu'elle n'est pas connectée à la plateforme que vous utilisez.

foncez !

Après avoir esquivé le 4ème gros Ranran Bakkun, la plateforme suivante se trouve, alors sautez immédiatement.

Machine Translated by Google

P.533

10 Continuez à courir sans interruption et tout ira bien

renzoku (consécutif) Échafaudage

Dans la section où vous vous déplacez en diagonale sur des plateformes succes... en effectuant une course

Un grand nombre de piranhas épineux et de piranhas à mâchoires émergent de sous la plateforme

Des objets surgissent soudainement. Il semble difficile d'esquiver lorsqu'il y a trop d'ennemis

mais au contraire, ceux qui cessent de bouger sont en danger.

C'est dangereux. Si vous continuez à foncer, vous pouvez traverser sans toucher aucun ennemi.

Tant que vous ne vous arrêtez pas, tout va bien, vous pouvez donc continuer tout en sautant pour ramasser de pe

11 Faites attention à ne pas tomber du bord du jeune pont.

Lorsque l'émerveillement s'estompe, un objectif se profile à l'horizon.

toi. Si tu touches la Fleur Heureuse près du tuyau, le tuyau apparaîtra et formera une structure en forme d'escalier. Si vous effectuez un saut-dash depuis le tuyau situé sur le bord droit, vous pourrez vous agripper au... Au-dessus du ballon de but. Si vous tombez, vous ne pourrez pas remonter, alors faites attention à ne pas tomber lors des sauts en course.

Le tuyau le plus haut ... tuyau

Lorsque vous atteignez le plus haut p

Machine Translated by Google

Super Championnat

Merveille pour toujours·

Course entre amis

Objectif caché

Apparence : Mer Merveilleuse du Monde Spécial

État : Possède 16 cartes

Mécanismes notables

Kaishu*

Ennemis à surveiller

Condor-boîte

Merveille Tremplin

Patins à roulettes

Économie

Immédiatement après

Des événements mystérieux se sont produits juste après le début.

Chūkan (Point médian)

occurrences continues ; point médian

Parcours long sans cela.

P.536

Double

Affronter

chūō (centre)

1. Roulez au centre du tuyau en forme de ver de terre où il est facile d'éviter Hakondoru

Lorsque vous touchez la Fleur Merveilleuse, le tuyau près de Sa Majesté se transforme en tuyau en forme de chenille. Après avoir avancé un peu, cinq Ndoru volera vers vous. Si vous êtes au centre, il est facile de l'esquiver. les éviter, alors restez au centre et sautez. et continuez.

Mouvement Shuku **Mudokan**

←Le tuyau en forme de ver de terre continue de bouger donc au-dessus

Il est plus dangereux de se déplacer. Sautez directement vers le haut pour éviter la chute. condor.

*Ce n'est pas le nom officiel

Machine Translated by Google

P.535

Déplacez-vous vers le bord droit du ver prenant 2-shaku pour éviter la mousse

Les cinq premiers Hakondoru qui volent

Après l'avoir esquivé, dirigez-vous immédiatement vers le t

Déplacez-vous vers le bord droit. Montez sur le quai suivant

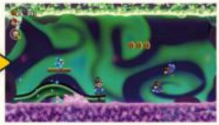
Wonder Fukiyan souffle des bulles (centre) ... donc

si vous restez au centre, vous marcherez sur des bulles

de sauter et d'entrer dans le Si vous êtes sur le pont, la bulle de dialogue apparaîtra toujours même après être passé Au-dessus et au loin dans le marais toxique, provoquant une

erreur.

Les bulles passent simplement à la surface.



Continuez sur le pont de droite.

Effectuez le saut géant de Hoppin pour briser le bloc de joyaux et descendre.

Lorsque vous atteignez l'emplacement du Bloc Joyau,

Un grand essaim de Wonder Gashigashi apparaîtra de la gr

Foncez en avant à cause de cela. Géant ho

Lorsqu'un Hoppin apparaît, sautez directement sur place.

et laissez le Hoppin géant le détruire pour vous (entrer).

Après la descente, sautez à nouveau tout droit. Vous devez frapper le Hoppin géant deux fois ; après l'avoir frappé

Deux fois, sautez une fois, puis passez sous l'énorme Hoppin. Notez qu'il est indestructible. Déplacez le Hoppin et passez.

Machine Translated by Google

3 Déplacez-vous lentement le long de l'ascenseur supérieur.

Quand on arrive à ce stade, tout sauf le joueur

recommencera un cycle d'« accélération → ralentis

encore et encore. Quand ça ralentit

Suivez l'ascenseur situé au-dessus.

Une pipe en argent en forme de L renferme une Fleur Hel

qui, lorsqu'on le touche, provoque le mouvement du tuya argenté. En mode ralenti, les ascenseurs se déplacent plus lentement ; en empruntant un

En pause

En empruntant une série d'ascenseurs en hauteur, vous pouvez collecter 10 pièces florales. Si le trajet devient trop lent, vous ne pourrez pas accéder au tuyau argenté.

Marchez sur 5 Wonder Amy

Vers le quai situé de l'autre côté

Si vous voulez

voir apparaître Amy et Two Wonder côte à côte depuis le grand trou ,

vous devez sauter pour passer de l'autre côté.

Écrasez Wonder Amy en plein vol, puis sautez pour qu'elle n'apparaisse pas ; battez-les une par une.

C'est nécessaire. Lorsque Wonder Amy apparaît, alignez

verticalement les trois pièces et laissez-vous tomber pour les ramasser.

6 Vaincre Biyon pendant

Procédez lentement !

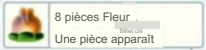
À l'extrémité droite de la zone où un grand nombre de Piyon ap

Une pièce en forme de fleur y est placée. Les ennemis autres que Biyon ne le font pas.

approche. Une fois Piyon vaincu, visez la première approche.

Il suffit ensuite d'emprunter le passage inférieur pour les récupérer.

Machine Translated by Google



P.537

Enchaînez les Wonder Long Killer et continuez d'avancer.

Wonder Long Kira descend en diagonale du haut vers le bas à gauche, et chuter à mi-chemin, provoquant une erreur. Situé dans le ciel

Donc, en partant de la gauche, dans l'ordre, Wonder Long Ki

Passez successivement devant quatre cavaliers.

Puisque vous passerez par là, le premier Wonder Long Kira

Si vous montez alors que le curseur est positionné plus bas, la hauteur est insuffisante.

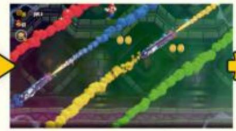
En cours,

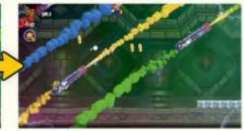
Les pièces servent de repère pour la hauteur à

Enchaînez-vous, donc lorsque le prochain Wonder Long

Killer atteint la hauteur des pièces, sautez. Notez que

Les tuyaux à longue queue volent en succession, alors attendez patiemment avant de faire





de le traverser dépend du premier saut.
C'est important. Essayez d'intégrer le plus haut poste possible.

Lorsque vous empruntez le Wonder Long Killer, attendez qu'il émette une lumière verte. La possibilité puis sautez en avant.

Si vous atterrissez dessus, allez au bloc ci-dessous.

P.540

Machine Translated by Google

8. Évitez les chocs électriques tout en détruisant les obstacles avec des boulets de canon.

Choc électrique

Choc électrique

Choc électrique

Un bateau apparaîtra d'en bas. Appuyez sur l'interrupteur fixé au bateau. Une faible lumière apparaîtra à l'endroit où il tombera avant la décharge électrique.

Tirez des boulets de canon en avançant et en attaquant les obstacles et les ennemis.

Enterré

La foudre apparaît

est générée

appui sur l'obstacle

émergent

9. Le parcours commence à être rongé par les vers, en partant de la gauche.

Lorsque la zone où vous progressez en bateau s'achève, dans ce cas, les vers apparaissent plus loin. Ces parties

Lait d'expédition

(face gauche)

Insecte

Apparaître

Apparaître

lait

grande vitesse

10. Tenez-vous sur le rebord rocheux et sautez par-dessus le Wonder Koronporin.

pour les éviter. Le quatrième

vers toi, alors saute

L'un d'eux sera un Wonder Koronporin

qui arrive par le côté

Si elle vous frappe sur le

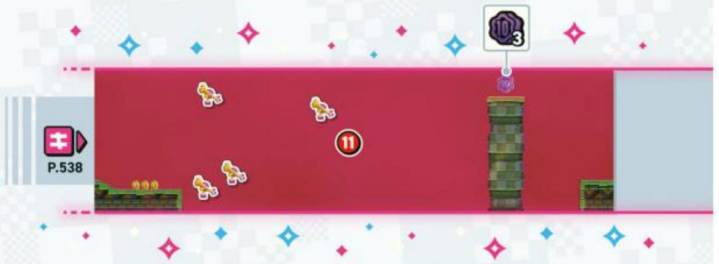
côté, vous serez projeté en l'air.

Retourner au Fléau et y perdre une vie.

Franchissons-le d'un bond.

Saute par-dessus le Wonder Koronporin.

Machine Translated by Google



11 Montez sur le Koopa Troopa à roulettes pour atteindre le dojo invisible.

Les 10 dernières fleurs Co

Juste avant l'auberge, (elle) n'est pas vi

Ro descendant du quai

Rasukēto Nokonoko ga

si vous voulez !

Ça existe. Trois d'entre eux courent côte à côte

Montez sur le

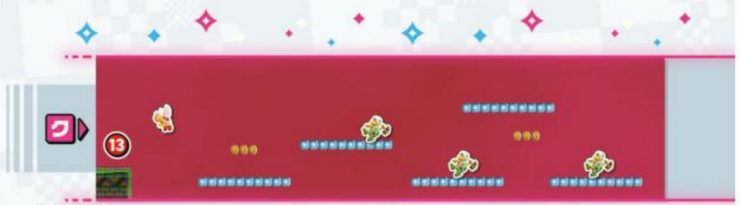
Koopa en patins à roulettes

Troopa doit sauter et grimper sur la plate

[Lieux d'Ashiba, escalade]

⬆ Lorsque les trois Koopa Troopas en patins à roulettes alignés grimpèrent sur la plateforme invisible au-dessus,

Sautez pour collecter 10 pièces de fleurs.



13 Traversez les blocs calmement, sans vous précipiter, en faisant attention à ne pas tomber.

Après avoir progressé pendant un certain temps, vous entrez dans une zone où

Au-dessus des blocs durs, il y a

de nombreux Frères Marto qui lanceront des attaques

vous tombez des blocs durs, cela compte comme une erreur et vous

Ce pouvoir est extrêmement dangereux. Cependant, le Superstar Don

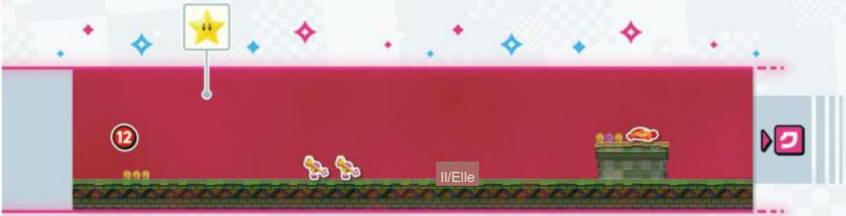
Vous pouvez ignorer les attaques des Frères Marto, alors restez

Calmez-vous et faites attention à ne pas tomber des blocs durs.

vous traversez. Une fois la zone de blocs durs franchie, de plus, si

Le but sera juste devant vous.

Machine Translated by Google



12. Attrapez une Super Star et foncez tous en même temps.

Lorsque vous atteignez ce stade, une Super Star

Elle tombera de l'ouverture qui apparaît dans le ciel. Si vous continuez à foncer, vous

Super Étoile, vous devenez…

invincible — il suffit de foncer et vous pouvez rester

les vaincre au fur et à mesure.

Non

fin

Machine Translated by Google

Apparence : Débloquée en collectant les médailles 1 et 4
État : 1

Ultra Championnat

Défilé d'insignes

Course entre amis

Objectif caché

Chūk u shika
Mécanismes notables

Tiret
Rail
Lan Liang
Trampoline

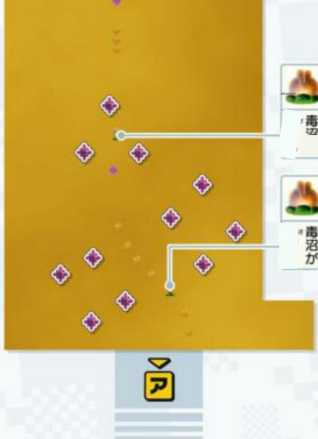
Youchu
Ennemis à surveiller

Long
Tueur (Long Bullet Bill)
Boosuke

全 Le parcours le plus long du monde. Jin

À chaque fois que vous vous téléportez dans un tuyau, vous devez tenter le coup en portant l'équipement désigné.

badge.



1 À la fleur heureuse

Descendre en touchant

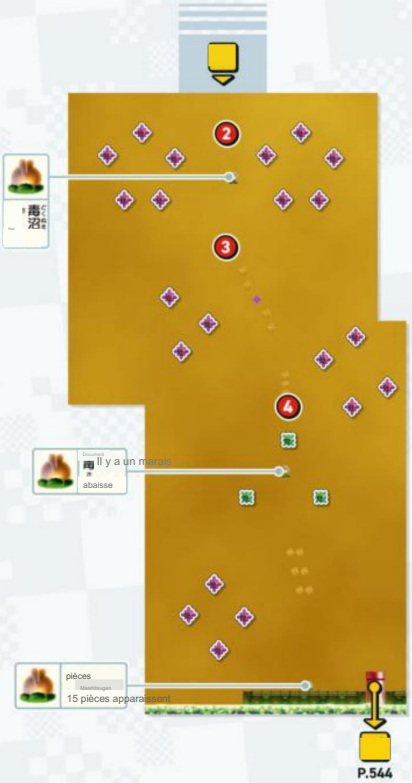
Échafaudage Tochū

Sautez de la plateforme avec un saut en dash et ouvrez Le parachute du chapeau se déploie à mi-chemin. Avancez et touchez la Fleur Joyeuse ; le marais empoisonné s'abaissera, vous permettant de poursuivre votre route. En descendant, vous trouverez une Fleur Joyeuse ; touchez-la pour abaisser le marais empoisonné.

Tissu tissé

Nom officiel Médaille

Machine Translated by Google



2 Mettez le parachute du chapeau

Rangez-le pour régler la vitesse

Descendre avec le parachute de chapeau ouvert,

Réduisez votre activité pendant que vous vous déplacez.

En avant. Il y a un Konpei qui se déplace de manière à chevaucher. Rangez donc le chapeau, utilisez le parachute pour changer de vitesse, évitez le Konpei et touchez le Fleur joyeuse.

Le délai de confirmation est très court. Rangez-le ou

Décidez s'il faut le laisser tel quel.

Tout en collectant 3 pièces

Déplacez-vous vers la droite

À partir de maintenant, il n'y aura plus de Happy Flowers pour un an

Déplacez-vous donc vers la droite tout en ramassant des pièces.

Continuons à descendre tout en faisant cela. Déplacez-vous, broa

Il est également possible de se déplacer, mais il y a des pièces cachées.

Il n'y a rien ici, alors ne bougez pas inutilement et

Il est tout à fait possible de descendre tout en les ramassant. Au-delà du c

est la prochaine Fleur Heureuse.

4 Passez entre les trois Konpei et touchez la Fleur Heureuse

La fleur joyeuse finale est composée de trois co

Il est situé dans un endroit entouré par les Numpei. Compe

Rotation dans le sens horaire :

je me déplace dans le sens horaire, donc à gauche et à droite

En vous rendant à [destination], (vous) pourrez accéder à l'espace disponible à Compei.

Le passage devient plus facile. Fleur joyeuse

marais empoisonné

Si vous le touchez, le marais empoisonné s'enfoncera complètement.

Il ne reste plus qu'à descendre tout en bas.

Pendant la descente, vérifiez les mouvements de Konpei.

Lorsque vous touchez la Fleur Heureuse, commencez à vous asseoir et décidez de la position à adopter.

Machine Translated by Google

5 Passez tout en une seule fois avec un Hip Drop

Vous allez tenter l'exercice en effectuant un saut amorti.

Commencez par sauter sur le Pomp Lift et déplacez-le.

L'usine Piranha est située dans une zone à plafond bas et
La portée est importante, vous ne pouvez donc pas passer
avec un saut normal. Utilisez un Hip Drop pour déplacer le Pomp
Lift d'un seul coup. Après avoir effectué le Hip Drop, n'oubliez
pas de vous accroupir.

6. Après un Hip Drop, sautez vers l'avant.

Après avoir dépassé la zone de l'usine Piranha, au-delà se trouve
une zone où une partie du marais toxique monte. Si vous vous déplacez, elle plongera dans
la mer qui monte.

Comme il continuera à bouger, effectuez un Hip Drop juste
avant le premier marais empoisonné et, tout en déplaçant le Pomp
Lift sur une longue distance, sautez dans le marais empoisonné.
Avancez pour traverser le marais. Si vous atterrissez sur le
Pomp Lift qui a avancé, sautez immédiatement en avant pour
traverser successivement les marais empoisonnés .

7. Déplacez-vous jusqu'à juste avant que la rambarde ne s'abaisse et effectuez un Hip Drop.

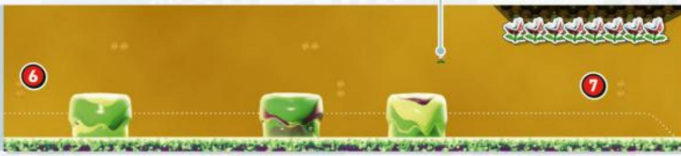
Il y a un endroit où le rail du monte-charge plonge dans
Déplacez d'abord le Pump Lift jusqu'à ce que le rail soit sur le point de descendre, puis effectuez un Hip Drop.
Lorsque le Hip Drop propulse l'ensemble
en mouvement, sautez immédiatement en
avant. Atterrissez sur le marais de Pump Poison.
Ascenseur qui sort de l'eau

Le Hip Drop propulse le
Pompez le élévateur vers l'avant brusquement, puis sautez pour éviter le marais surélevé.

Après avoir atterri sur le Pump Lift,
Sautez pour éviter le marais surélevé.

Machine Translated by Google

Réessayer
2 pièces de monnaie en forme de fleur
Régénération hebdomadaire
Une pièce apparaît



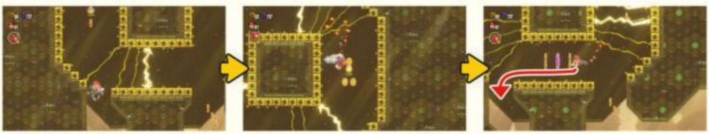
fois

8 Nagez dans le sens des aiguilles d'une montre, comme si vous suiviez le courant.

En bois
Demain

En grande quantité. Rotation horaire. Des décharges se produisent dans le sens horaire à partir d'un grand nombre de blocs de décharge.
Garder
Puisqu'il émet de l'électricité, utilisez d'abord une esquive pour suivre la décharge.
Que
Battez des pieds et nagez vers le coin supérieur gauche. Il y a un Happy
Fleurissez immédiatement, donc si vous la touchez, la Fleur Heureuse et la Koi

apparence continue
ShuLAkun
...apparaît. Deux Fleurs Heureuses apparaissent successivement.
Entrée
Lorsque vous les aurez tous touchés, dix Pièces Fleur apparaîtront près de l'extrémité.
Comment
Apparaître
Acquisition
Des pièces apparaîtront. Après les avoir ramassées, ressortez par où vous êtes entré.
Garder
et éviter le rejet.



Garder
Attendez jusqu'au
fleurs, le bloc de décharge près de l'entrée émettra de la décharge.
Le moment de la décharge atteint le niveau du couloir, puis nagez vers le haut à gauche au même moment que la décharge.

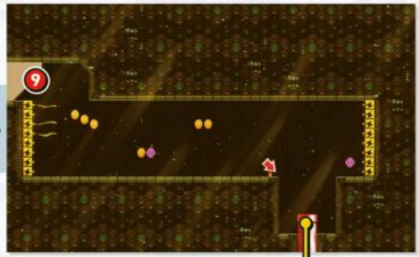
renzoku (consécutif) Apparaître
Des pièces, une Fleur joyeuse apparaîtra successivement
hidarishita

Une fois que vous aurez collecté dix

renzoku shūgen
Elles apparaissent successivement. Si vous les touchez toutes, des pièces apparaîtront.
Isshutsuken
9 pièces et 1 pièce fleur apparaîtront

P.546

Machine Translated by Google



P.545

En bois Garder

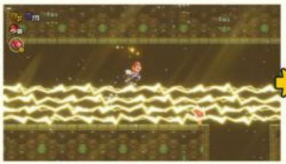
Les quatre blocs de décharge supérieurs et les quatre blocs inférieurs se déchargent en séquence

Garder

Il y a huit blocs de décharge aménagés verticalement ; les quatre blocs de décharge supérieurs et les quatre inférieurs se déchargent successivement. Commencez par descendre jusqu'aux 4e et Déplacez-vous vers la droite à partir de là. La lumière apparaît avant la décharge.

Car cela se produit ; si de la lumière apparaît au-dessus, descendez. Cela s'est produit au-dessus.

Utsui-do ha fu



11 Évitez la montée des eaux en vous accroupissant et en effectuant un grand saut.

Court

Lorsque vous vous laisserez tomber du rail de plafond du tableau de bord, vous atterrirez sur un autre tableau de bord. Après avoir esquivé le Ptooie Noir, le marais empoisonné

rail, effectuez donc immédiatement un saut normal vers la droite vers le rail de tableau de bord suivant, au-dessus. En avançant, droit devant vous.

Un Black Ptooie sera fixé au plafond bas, donc

accroupissez-vous immédiatement. Après avoir esquivé le Ptooie Noir, le marais empoisonné devant vous se soulève, alors restez accroupi et exécutez le marais empoisonné.

Sautez pour franchir l'espace et atteindre le prochain petit rail de tableau de bord.

Atterrissez sur ce poteau.

Machine Translated by Google

10. Accroupissez-vous pour éviter le Ptooie noir, puis effectuez un saut accroupi-dash.

Dès que vous vous laissez tomber du rail de plafond du tableau de bord, accroupissez-vous immédiatement.

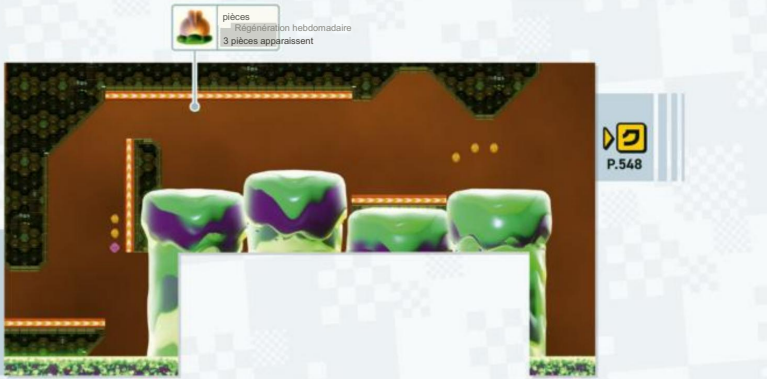
Voyez-vous, esquivez le grand nombre de Pakkun noirs tels qu'ils sont.

Juste après avoir dépassé le Black Pakkun, on trouve immédiatement un rail de tableau de bord.

La ligne est longue, effectuez donc un grand saut accroupi en utilisant le saut accroupi.

Accroupissez-vous et faites un grand saut, agrippez-vous à la barre de tableau de bord.

le plafond, et continuez d'avancer.



12 Accroupissez-vous immédiatement après l'atterrissage pour charger

Lorsque vous empruntez le rail de bord à cet endroit,

la barre verticale, accroupissez-vous immédiatement pour déclencher le grand saut accroupi.

Continuez à charger. La charge nécessaire pour activer l'effet sera complète.

En même temps, vous pouvez voir une barre de tableau de bord orientée verticalement s'élever.

Il se présente, alors accroupissez-vous et effectuez un grand saut suivi d'une

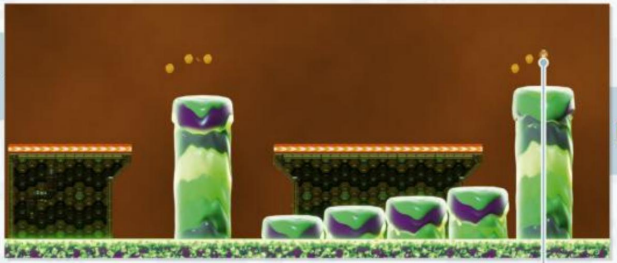
ruée pour vous agripper à la rambarde. Si vous restez simplement agrippé à

rail de tableau de bord, vous saisirez automatiquement le rail de plafond du tableau de bord

et être saisi automatiquement, alors continuez comme prévu.

Machine Translated by Google

P.547



9 pièces Fleur
2 pièces apparaissent

13. Marchez sur la graine de la plante piranha pastèque et sur la plateforme

Quand la plante Piranha Pastèque crache une graine, saute en même temps ; après avoir marché sur la graine et saute
Places, grimpez
vers le côté de la plateforme. Batte de saut mural
Effet
Avec cet effet, effectuez un saut en montée et montez tout droit.

Saute et grimpe sur la plateforme.

Tandis que vous grimpez sur la plateforme, la mer monte en même temps. Grimpez
passez rapidement à la plateforme suivante.

14 : Douze fleurs joyeuses apparaissent consécutivement

Toucher un heureux

La fleur à cet endroit produira la pro

Douze Fleurs Joyeuses
apparaîtront successivement

et apparaissent les uns après les autres , des
marqueurs d'escalade servant de repères

pour l'escalade. Touchez la Fleur Joyeuse tout en marchant sur la Graine de la Plante Piranha
Pastèque, atterrissez sur la plateforme supérieure gauche et escaladez le mur de gauche en utilisant des sauts muraux.
lieux, grimper
Ensuite, sautez sur la plateforme de droite avec un coup de pied mural.

Machine Translated by Google

Marchez sur 15 graines et sautez

102 Collectez 10 pièces de fleurs

Il n'y a ni murs ni plateformes à proximité des 10 pièces de fleurs.

Marchez donc sur la graine de la plante Piranha pastèque à gauche et sautez.

l'obtenir avant d'entrer.

Grimpez jusqu'à l'endroit indiqué sur la photo.

Une fois que vous êtes arrivé en haut, placez votre

pied migi-gawa (côté droit)

Une pastèque

La plante Piranha est en train de germer sur le côté droit du champ.

Je vais lancer quelque chose vers vous.

Attendez.

Si tu sautes

sur une

graine qui vole

Collectez 10

pièces de

fleurs et atterrissez sur la plateforme où vous avez sauté.

Utilisez la graine de la plante piranha pastèque même si vous grimpez jusqu'au niveau supérieur.

Ensuite, utilisez un saut mural pour bondir directement sur la plateforme.

se déplacent sur la plateforme

ils interfèrent donc

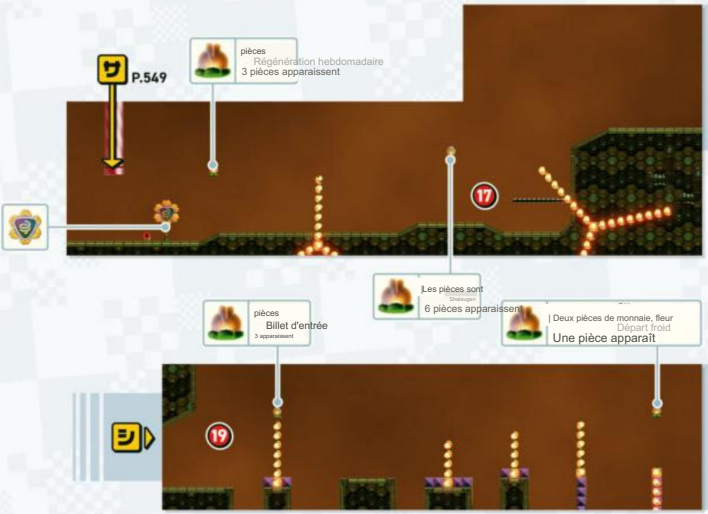
Avant qu'il n'atteigne, semez la graine

et éloignez-vous

immédiatement.

fois

Pro



renzoku (consécutif)

17. Débarrassez-vous de la barre de feu en effectuant deux sauts consécutifs par-dessus.

L'effet du badge sur le panneau, provoquant des sauts continus, a été détec

Le mouvement aura lieu pendant l'état actif. Le fichier est divisé en trois parties

Il y a un point d'appui près d'Abar qui peut être escaladé, donc Fai

Sautez sur place juste avant la barre de feu. La barre de feu est légèrement

Une fois dessus, sautez pour atterrir sur la plateforme puis effectuez des sauts

Grimpons en poussant.

Attendez juste
avant le
sol
légèrement incliné,
et quand le

La barre de feu passe au-dessus de la plate-forme

Vitesse
Passage

18 Durant cette section, sans s'arrêter, franchissez deux barres de feu à rotation rapide en une seule fois.

Un foyer rotatif rapide se trouve à proximité.

Deux sont placés à distance. Le feu

Si vous vous arrêtez entre les barres, en évitant les deux

Les barres anti-feu deviennent difficiles à installer, donc

les parcourir tous en même temps. En passant

Si vous ne faites pas un grand bond en avant par moments

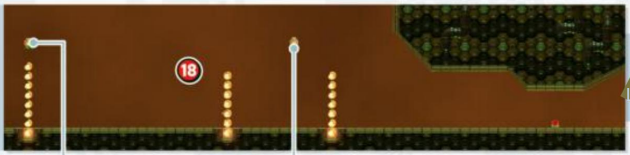
Vous atteindrez la barre de feu.

La barre de feu gauche s'enfoncera dans le sol

Si vous foncez droit devant avec un grand saut

Commencez à bouger au bon moment. Vous pouvez facilement esquiver la barre de feu.

Machine Translated by Google



Réessayer
2 pièces de monnaie, fleur
Une pièce apparaît

14 pièces, fleur
Brochette Isshutsuken
Une pièce apparaît

P.552

Verticale
En cours en plein air
19 Lo saut, utilisez une pirouette aérienne pour modifier le timing de l'atterrissage

La barre de tir tourne rapidement et les plateformes sur lesquelles on peut atter

Le meilleur moment pour sauter est lorsque la barre de feu est face à vous.

vers le haut. Avec ce timing, vous pouvez atterrir lorsque la barre de feu descend.

À l'atterrissage, effectuez un saut vertical et synchronisez votre saut avec la platefo

Essayez d'évaluer le moment du prochain saut.

Pour éviter de toucher la barre de feu pendant l'attente, il est également

Il est important de modifier le timing de votre atterrissage en utilisant une vrille aéri

P.551

20. Parcourez une série de Long Killers pour atteindre la plateforme suivante.

Vous progresserez sous l'effet du badge Jet Run, qui vous permet de courir à une vitesse supérieure.

Ici, Long Ki

Un tueur arrive en volant par la gauche. En courant, atterrissez sur le Long Killer et effectuez immédiatement un saut en dash pour le chevaucher et vous propulser vers l'avant.

Répétez cette opération pour viser la plateforme éloignée.

Visez la prochaine plateforme, plus loin.

Lors d'un saut depuis un Long Killer, utilisez le badge

En raison de l'effet du j, un lit

Courir dans les airs puis sauter.

21. Sautez lorsque vous touchez une fleur joyeuse.

Utilisez les plateformes inclinées pour progresser vers le haut.

Cependant, les espaces entre les quais sont très larges, de sorte que l'endroit où vous pouvez atterrir

Sautez à la limite de la distance que vous pouvez parcourir en l'air sous l'effet de l'élan. Vous ne pouvez pas l'atteindre autrement. C'est là que les deux plateformes s'avèrent utiles.

Chūkan (Point médian)

La Fleur Heureuse située entre eux — La Fleur Heureuse est un lieu avec un espace d'air

peut atteindre dans le vide est à peine maintenu.

Si vous touchez la Fleur Joyeuse, vous devriez sauter.

et vous pourrez atterrir sur la plateforme suivante.

Machine Translated by Google

22 Changez de direction avec un coup de pied mural

À cet endroit, vous devez inverser votre mouvement.
itinéraire, mais comme votre vitesse est élevée, même
Un freinage brusque risque de ne pas vous arrêter à temps.
et il y a un risque de chute. Par conséquent, au lieu de freiner brusquement, sautez directement vers le mur
En donnant un coup de pied, vous pouvez changer de direction vers la gauche en toute sécurité.

Après avoir changé de direction, laissez t
et courir dans l'air,
Si vous touchez le Happy Fl en suspension dans l'air
effectuer immédiatement une courte
saut.

"Apparitions consécutives
Ils apparaissent successivement ; si vous les touchez tous
Un total de 12 apparaîtront, et 1 pièce de fleur sera

Sautez au 23e saut et utilisez une rotation flottante à l'emplacement de la pièce en dessous.

Peut bénéficier d'une légère impulsion v

Badge flottant et tournant

Procédez en utilisant son effet. Gauche

Montez sur la plateforme qui se déplace ve et prenez

Lorsque la plateforme se déplace complèt ent vers la droite, sautez

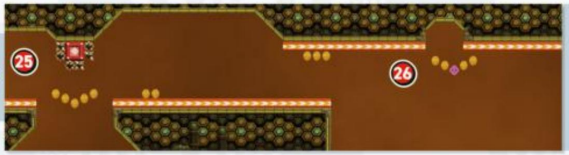
Saute. À l'endroit où se trouve la pièce.

Utilisez une rotation flottante à cet endroit. Lorsque la plateforme atteint son point le plus éloigné, sautez ; si vous tombez à l'emplacement de la pièce, utilisez une rotation flottante.

Atterrissez en douceur.

Sautez et tombez en vous déplaçant vers la droite.

Utilisez la rotation, soulevez légèrement et atterrissez.



25. Lâchez le rail du tableau de bord sans sauter et effectuez une rotation flottante.

Blocs à pointes au plafond

Des blocs à pointes bloquent le plafond ; si vous sautez, vous les heurterez. Par conséquent, laissez-vous tomber du rail sans sauter et utilisez immédiatement une pirouette flottante pour franchir l'espace.

Au moment de lâcher le rail du tableau de bord, effectuez simultanément une rotation flottante : les pièces forment la roue de mouvement.

Donc si vous vous déplacez pour tous les collecter, vous pouvez traverser.

Machine Translated by Google

Faites attention au rail du tableau de bord immédiatement après avoir franchi l'espace au niveau du 24e danger

Bloc à pointes attaché

Échafaudages montants et descendants

La plateforme monte et descend.

Donc, lorsque l'espace est à son

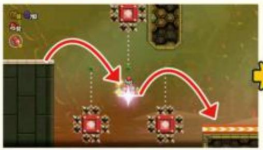
maximum, sautez et effectuez

une pirouette flottante. Atterrissez.

Le point d'atterrissage est un Dash Rail

Alors, montez immédiatement en flèche avec une rotation flottante et ramassez la pièce.

avec un saut. Atterrissez sur le prochain rail Dash tout en ramassant la pièce.



Atterrissez sur le prochain rail Dash tout en ramassant la pièce.

Il y a des obstacles où vous sautez du Dash R

Évitez-les donc avec une rotation flottante.

P.556

26 Float Spin immédiatement après avoir lâché du Dash Rail

Barre de tableau de bord au plafond

Si vous vous agrippez à la rampe

et allez, le rail du tableau de bord

est partiellement cassé. Si

tu t'en libères toi-même

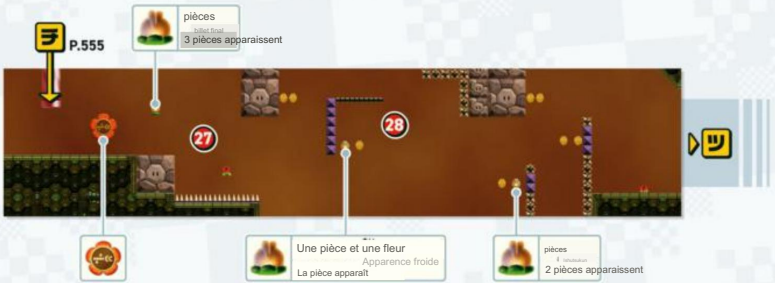
mais à partir du rail cassé

Le déverrouillage est automatique. Si

le rail du tableau de bord est déverrouillé en même temps que le reste du véhicule, vous ne pourrez pas l'atteindre sans utiliser une rotation flottante. Utilisez une rotation flottante. Si vous n'utilisez pas cette fonction, vous risquez de ne pas pouvoir l'atteindre.

Une rotation flottante au moment de la séparation, vous pouvez remonter

Machine Translated by Google



27 Le bloc bleu se fixe dans l'ordre à la pierre « Achi Achi ».

Utilisez le Vine Shot pour

se fixer sur les côtés de

Blocs et pierres chaudes, et avancez e

Tout d'abord, depuis le dessus d'une pierre

sauter sur une surface dure

bloquer et s'y tenir, puis

immédiatement

du haut de la Pierre Chaude,

Saut

Quand tu t'accroches à un bloc dur, donne un coup de pied

Effectuez un Hot Wall Kick vers le haut lorsque vous vous approchez d'une Pierre Chaude, utilisez le Tir de lianeler le mur avant la température « achiachi »

28 Effectuez quatre tirs consécutifs en liane en plein air.

Tout d'abord, en tombant de la plateforme, agrippez-vous au bloc dur situé à gauche

Directement à droite

Frappez à droite. Juste après avoir sauté avec un coup de pied mural depuis cet endroit,

Tir. Après avoir sauté directement du bloc dur, à

tournez-vous et collez-vous au bloc dur situé entre les blocs à pointes.

Effectuez un tir de liane sur le bloc dur situé entre les deux blocs.

et agrippez-vous-y. Enfin, prenez appui sur le mur et prenez appui sur la roche brûlante pour continuer.

Le premier dur

Le bloc est haut

Verticalement, il

est donc facile d'y réaliser

Tout d'abord, restez ici

et s'accrocher.

Pour éviter

Si vous restez

coincé sur les

blocs pointus, utilisez le

Fleur joyeuse

comme marqueur et feu une vigne

La pierre chaude « ac

d' une température élevée

est devenu surchauffé Ta

Sauter au bon moment

Vers le bloc dur à

Restez dans le bloc

Faites cela.

Quand le

les roches chaudes

baisse de température, saute immédiatement

Frappez la vigne

tir sur la pierre et déplacement vers

placer en sautant.

Machine Translated by Google

Ils apparaissent successivement ; si vous les touchez tous, des pièces

Apparaîtront : 6 pièces ordinaires et 1 pièce fleur.

29 De la pierre chaude

Saut

Sauter en chevauchant un rocher brûlant, plus jeune

Réussissez un tir fulgurant sur la pierre brûlante

· Faites-le avant que la température de la pierre n'augmente davantage.

Saute avec un coup de pied arrière et accroche-toi au mur de gauche, Sho

Accroche-toi bien. Puis prends appui sur le mur.

Sautez, tournez immédiatement à gauche et répétez l'accrochage au mur

Cette partie

et des manœuvres de jet pour continuer à monter.

Déplacement (japonais :

30. Grimpez tous en même temps lorsque la température de la pierre Ara-Ara baisse.

Avant que la température de la pierre chaude de gauche n'augmente, effectuez plusieurs tirs de liane.

, grimper

et des coups de pied muraux successifs pour grimper tous en même temps

ce qui est crucial. La période de basses températures est courte, donc

Si vous ne répétez pas les sauts de liane et les escalades murales aussi vite que possible,

Vous n'y arriverez pas à temps. À mi-chemin, les pierres chaudes seront

Si vous êtes bloqué, descendez d'un seul coup et réinitialisez.

Utilisez un saut éclair pour atteindre la plus grande hauteur possible. Répétez les tirs de liane et les sauts muraux à vitesse maximale. Enfin, agrippez-vous avec une liane.

Ciblez-vous au mur en tirant une liane vers la position cible.

Répétez l'opération et grimpez d'un seul coup.

Visez avec le projectile liane et fixez-le au mur.

31. Repérez la position du joueur grâce à la fumée qui apparaît à l'atterrissage après un saut.

tomei (transparent)

L'effet du badge invisible qui fait disparaître le joueur permettra de continuer à vous déplacer tant qu'elle restera activée. Elle sort du tuyau rouge. Un point

Si oui, effectuez plusieurs petits sauts, et au moment de l'atterrissage du jumpanzen ashiba

Repérez votre position actuelle grâce à la fumée qui apparaît. Des trampolines triangulaires sont installés. Près de l'avant,

avancez jusqu'à juste avant le tremplin.

La fumée générée lors des sauts et des atterrissages vous

important pour connaître la position du joueur.

Peut être utilisé partout où il y a un appui sûr.

renzoku (consécutif)

progressivement ; avant de tenter un saut continu…

Ajustez votre position en sautant avec la fumée.

Sur le trampoline triangulaire à 32 degrés, ne vous arrêtez pas de rester debout.

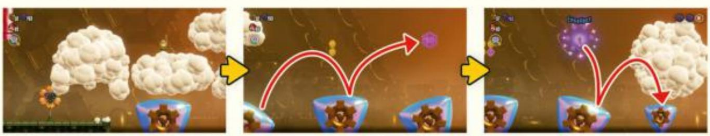
renzoku (consécutif)

Lorsque le trampoline principal disparaît de votre vue, passez successivement sur les trampolines triangulaires. Avancez vers la pièce. Sur les 10 dernières pièces de fleurs se trouve

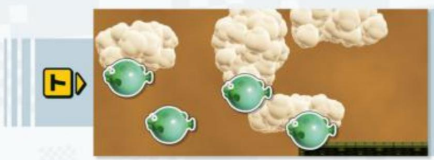
continuez à vous déplacer verticalement ; le nombre de fois où vous manquez

Il est difficile de rebondir verticalement plusieurs fois tout en restant invisible. Un seul trampoline triangulaire tourne, mais vous

Il est étroit, donc en un seul saut, on atteint le trampoline triangulaire suivant peut l'atteindre en faisant un grand saut depuis le trampoline triangulaire.



⬆ Jusqu'au deuxième trampoline triangulaire, il y a un nuage juste avant la pièce de 10 fleurs ; l'emplacement est facile à repérer une fois que vous…
Dirigez-vous vers la pièce de 10 fleurs. Faites un pas et sautez vers la droite.
Sautez jusqu'à la pièce de 10 fleurs. Faites un pas et sautez vers la droite.



Machine Translated by Google

8 pièces de monnaie, fleurs
Maishitsugen
Une pièce apparaît

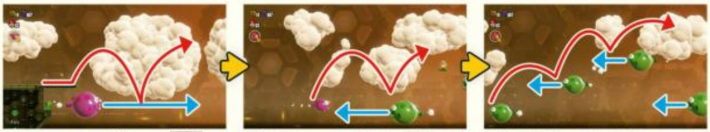
Ils apparaissent successivement ; si vous les touchez tous, 7 objets apparaissent, ainsi qu'une pièce Fleur.

Un Point d'atterrissage

Utilisez l'objectif de disparition 33 pour confirmer la position du joueur et ajustez le point d'atterrissage par une rotation aérienne.

Marchez sur le Boosket violet tiré depuis la tourelle Boosket.
et continuez ; un Boosket vert arrivera en volant par la droite. Apparaît
En avançant tout en posant le pied sur le Bushke vert qui avait été fait,

Vérifiez la position du joueur en fonction de la façon dont il disparaît.
Après avoir vérifié votre position, prolongez votre temps de vol avec une impulsion aérienne
Il devient donc plus facile de monter sur Boost Ke (Booske).



Juste avant le lancement du bosuke feuille, utilisez une pirouette aérienne pour ajuster votre point d'atterrissage, en confirmant votre position par la façon dont le saut éclair est effectué.

Continuez en piétinant le bosuke violet.

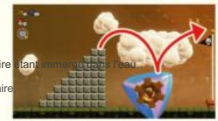
Écrasez le bosuke.

Triangle Soldats robustes Chokusen

34. Sautez juste avant que le haut du trampoline triangulaire ne devienne horizontal.

Près de l'avant, rotation dans le sens horaire. Juste avant le poteau de but, trois rotations dans le sens horaire.
Il y a un trampoline d'angle. Vérifiez la fumée de saut.

Tenez-vous au bord de la plateforme, le haut du trampoline triangulaire étant immergé dans l'eau.
Sautez juste avant qu'il ne s'aplatisse. Montez sur le trampoline triangulaire
puis sauter pour attraper le haut du but.



Du trampoline triangulaire
Mikigawa
Marcher du côté droit fait i
Ciel
Ajustez votre point d'atterrissage avec un mi
et descendre.

Machine Translated by Google

Super Mario Bros. Wonder

Guide stratégique parfait

Première édition publiée le 28 décembre 2023

Modifier Département éditorial de Dengeki Game Books

Éditeur Shusuke Toyoshima

Silver Publishing KADOKAWA Jeu Linkage Co., Ltd.
〒112-8530
20/01/10 Sekiguchi, Bunkyo-ku, Tokyo
Sumitomo Realty & Development Bâtiment Edogawabashi [illegible]mae
Téléphone : 0570-000-664 (Navi Dial)
https://kadokawagamelinkage.jp/

Libérer Société KADOKAWA
+102-8177
2-13-3 Fujimi, Chiyoda-ku, Tokyo
https://www.kadokawa.co.jp/

Imprimerie Dai Nippon Printing Co., Ltd.

rédacteur en chef de Dengeki Nintendo Takeshi Matsumoto

Département éditorial Noriyasu Kato

Principaux contributeurs : Kazuma Sakurai / Tomoya Sato / Itaru Nakaya / Katsuyuki Kojima / Yuya Hashiguchi

Création de cartes Wedge Holdings Co., Ltd. / Fergus Co., Ltd.

Conception de texte Tokai Sogei Co., Ltd.

Emballage K Plus Artworks Co., Ltd. (Hiroaki Kobayashi)

Coopération et supervision Nintendo Co., Ltd.

© Nintendo
Licensed by NINTENDO
Logo Nintendo Switch. Nintendo Switch est une marque déposée de Nintendo.

©2023 KADOKAWA Game Linkage Inc.

Le prix catalogue est indiqué sur la couverture.
ISBN978-4-04-733702-2 C0076
Printed in Japan

• La reproduction non autorisée de cet ouvrage (copie, numérisation, etc.), ainsi que le transfert ou la distribution de reproductions non autorisées, sont interdits, sauf dans les conditions prévues par la loi sur le droit d'auteur. De plus, le fait de mandater un tiers, tel qu'un agent, pour reproduire cet ouvrage est interdit.

• Concernant les informations personnelles que vous fournissez en lien avec En utilisant les services de ce livre ou en postulant pour des cadeaux, nous traiterons ces informations conformément à notre politique de confidentialité (https://kadokawagamelinkage.jp/).

[illegible]

[Formulaire] https://kadokawagamelinkage.jp/
Veuillez vous rendre à la section « Demandes de renseignements ».

Selon le contenu, nous pourrions ne pas être en mesure de répondre.
L'assistance est disponible uniquement au Japon.
※Japanese text only

Veuillez noter que nous n'acceptons aucune demande de renseignements par téléphone concernant le contenu de ce livre et que nous ne pouvons pas répondre aux questions relatives aux guides stratégiques. Merci de votre compréh

Super Mario Bros. Wonder

Machine Translated by Google

© Nintendo
Licensed by NINTENDO

ISBN978-4-04-733702-2
C0076 ¥1500E

9784047337022

Prix catalogue : Unité de base 1 500 yens (hors taxes)

KADOKAWA

KGL KADOKAWA Game Linkage

1920076015007

SUPER MARIO BROS. MERVEILLE

Super Mario Bros. Wonder